

ENGLISH

MEMORY STICK DUO™

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ containing enough free space into the Memory Stick Duo™ slot of the PSP™ system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved game data. This title has an autosave feature, insertion or removal of a Memory Stick Duo™ during play may result in the loss or overwriting of data.

LANGUAGE SETTINGS

Blood Bowl supports five languages: English, French, Spanish, German and Italian.

When you load the game, it will default to PSP™ system language settings. If the default language of your PSP™ system is different from the languages supported by Blood Bowl, English will be the default language of the game.

You may change the language settings in the game options. However, this setting will not be saved.

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other users via connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).



AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other.



GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a PSP™ Game in their PSP™ system.



INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a Wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet Service Provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a Wireless (WLAN) Access Point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

INTRODUCTION

Good evening sports fans and welcome to the Blood Bowl for tonight's contest. You join a capacity crowd, packed with members of every race from across the known world, all howling like banshees in anticipation of tonight's game. Could you please, Jim, old boy, give us a quick recap on the rules for those who've just joined us?

- Sure thing, Bob! As you know, Blood Bowl is an epic conflict between two teams of heavily-armoured and quite insane warriors. Players pass, throw or run with the ball, attempting to get it to the other end of the pitch, the End Zone. Of course, the other team must try and stop them, and recover the ball for their side. If a team gets the ball over the line into the opponent's End Zone it's called a touchdown; the team that scores the most touchdowns by the end of the match wins the game, and are declared Blood Bowl Champions!

THE GAME

Part strategy game and part sports simulation, Blood Bowl will put to the test the nerves of the best tacticians. The basic principles of the game are extremely simple: two teams, one ball. The team reaching the opponent's end-zone with the ball scores a "touchdown", by any means necessary. No holds barred, you may trample or cripple a dangerous player while the referee conveniently looks the other way.

With a wide variety of races to appeal to every type of player and many more tactical options available, Blood Bowl is unique in terms of tactics and strategy, and victory requires a real flair for the game and nerves of steel. The ever present humour, the use of weapons and a large selection of irregularities is what sets Blood Bowl apart from the more classical sports simulations, much to the delight of the players.

While an introduction to the game, this manual does not detail all the rules of Blood Bowl. The game is based on the fifth edition of the board game Blood Bowl. You may find the complete rules for the original game on the internet, on the Blood Bowl website (www.bloodbowl-game.com) or on the Games Workshop website (www.games-workshop.com).

CONTROLS

Buttons	Actions
⊙ Button	Deselect a player / Cancel an action
⊗ Button	"Select a player Perform an action / Confirm an action"
⊙ Button	Make / Cancel a blitz
⊙ Button	Switch between available actions
[L] [R] Buttons	Select previous/next player
START Button	End of the turn
SELECT Button	Game menu / Pause
↑ ↓ ← →	Move the pointer
Analog stick	Move the camera

MAIN MENU

One-off Match

One-off match allows two teams to face each other. There are ready made teams or you can import your own campaign or competition team by pressing the  button when you select your team. The AI you will play against has 3 difficulty settings: Easy, Normal and Hard.

The result of a one-off match will have no consequences: both the team and its players will never evolve. Each time you play a one-off match you will find the team in the same condition. The concept of team progress or ongoing competition against other teams is not present here.

Begin a campaign

The campaign mode allows you to follow the evolution of your team across several seasons: face off against 64 teams, from competition to competition, watch your players progress, hire new ones, increase your fame to get to the top of the ranking ladder.

For further details on how a campaign is run, please refer to the Starting a New Campaign chapter.

Begin a Competition

The Competition Mode gives you the opportunity to take part in competitions in which you will play with the team of your choice in merciless tournaments against ruthless opponents. Your players will gain experience after each game and you may level up their skills.

A team goes up the ranking ladder of the tournament by gaining points, which are attributed thusly: 3 points per victory, 1 point per draw, 0 per defeat.

Cup: The cup allows you to take on other teams in a competition in which the loser of a match is directly eliminated. Your first defeat sees you leave the competition, with another team getting its hands on the cup! If that should be your fate, don't worry. You can try again when the cup comes round once more!

Championship: The championship enables you to compete against other teams across a series of seasons. You must rack up the wins to gain the title of divisional champion and be promoted into the league above. However, should you end-up last in your division you will be relegated into the lower division.

Championship + Cup: You'd love to take part in both a championship and a cup competition? Well it's possible. You've just got to prove your superiority in one competition after another. Are you able to pick-up two 2 titles in the one season? Your opponents don't think so...

These competitions can either be played in Normal Mode or Challenge Mode. In the Challenge mode, you may choose who will be your opponent in the next match.

MULTIPLAYER

In a multiplayer game, you play against a friend. You will then have the possibility to choose either a ready made or an imported team, which gives you the opportunity to put the teams you have levelled up in the Campaign or Competition modes to the test. In order to do that, press the © button to import one of your previously saved games.

For games that are played by more than 1 player, Blood Bowl will use the name registered in the PSP™ system in order to differentiate between the PSP™ systems. Certain characters can not be displayed. The characters that can be displayed in Blood Bowl are: A to Z, a to z 0 to 9 and . - _ : ! ? () usual Latin characters. Unsupported characters will be replaced by the "_" symbol.

Hot Seat

The Hot Seat mode allows two players to play on the same PSP™. Both players will take turns to play.

Note: You may only play one-off matches in Hot Seat. Competition and campaigns may not be played in this mode.

Network

You may either host a game and wait for another player to join, or join an existing game. You may play against players in close vicinity who have toggled the wireless (WLAN)

function of the PSP™ (WLAN switch of the PSP™).

Note: You may only play one-off matches in Hot Seat. Competition and campaigns may not be played in this mode.

• Load Game

Allows you to load a game and also to delete a saved game.

Caution! If you choose Delete and confirm your choice in the window that appears, your saved game will be lost.

• Tutorial

When you start Blood Bowl for the first time, the game suggests that you start with the tutorial. We recommend you play the tutorial, which covers all the different aspects of the game. Read carefully the information which will help you understand both the basic rules of Blood Bowl and the way the game works.

• Options

The Options menu allows you to choose your language and to change the audio settings. You may to adjust the sound effects and the music volume from this menu.

The Credits allow you to find out who contributed to the creation of Blood Bowl.

BASICS

• Basic rules

Blood Bowl is a turn-based game. A match is composed of two halves of 8 turns each. During each turn, a coach will have the opportunity to make his desired moves.

The aim is to score more touchdowns than your opponent. To score a touchdown a player must get the ball into the opposition End Zone. At the end of the two halves, the team that has scored the most touchdowns wins the match.

The nature of this turn-based game lies in the way movement is worked out. If you touch on one of your players, you will see the section of the pitch around him is divided into coloured squares. Green squares represent the player's normal movement while the green squares with dice in them indicate that a "go for it" is necessary to reach them. When you're moving your player, the path he will take is represented by green circles.

If you quit your current match (via the SELECT pause menu), you lose the match by a difference of at least 2 touchdowns, depending of the current score.

• Turnover

Understanding fully the concept of a "turnover" is essential in Blood Bowl. They occur for a number of reasons (see list below) and your turn comes to an immediate end, even if you have not made all your planned moves:

- One of your players is knocked down or sent-off.
- The intended receiver of a pass or hand-off fails to catch the ball.
- A player fumbles.
- One of your players fails in an attempt to pick up the ball.
- A touchdown is scored.
- Your time limit runs out.
- The player carrying the ball fails to land successfully when a Throw Team-Mate is used.

Basically, any action that is unsuccessful due to a bad dice roll will result in a turnover, so make sure you start your turn with easy to achieve actions before attempting something that may result in a turnover. When you have finished your turn, press START to choose to end your turn.

To avoid a turnover, you may use a Reroll. The actions detailed above are determined by a dice roll. If you still have some rerolls available, you may retry a failed roll once per turn, and hope for a more favourable outcome to escape the turnover.

• The Dice Principle

Blood Bowl is adapted from the board game of the same name, therefore dice are used to determine the results of the actions in the game.

Two categories of dice are used in a game of Blood Bowl:



The Classic Dice: A six-sided dice, it is used to work out the success or the failure of most of the actions taken by your players during a game, such as passing, tackling, picking up the ball and many others.

It functions in a simple way: depending on their characteristics, any given player has a certain chance to succeed or fail. For example, when a player attempts to make a pass, Agility is used. The higher this value is, the greater the chance of success. A player with an Agility of 3 will have a one in two chance to succeed, which translates into a result of 4, 5 or 6 on a dice roll.



There is another, more peculiar type of dice, called the **Block Dice**, which is only used to resolve blocks. The result does not depend on your characteristics. For further details, look at the "Player Actions" tutorial.

Here is an complete presentation of the Block Dice results and their consequences:



Defender Down

The defender is pushed back and knocked down. In general, this is the most sought after result for an attacker.



Defender Stumbles

The defender is pushed back and then knocked down, unless he has the Dodge skill, in which case he is only pushed back.



Defender Pushed Back

The defender is only pushed back.



Both Down

Both players are knocked down unless one or both possess the Block skill since the Block skill prevents a player from being knocked down. If an attacking player is knocked down it results in a turnover against his team.

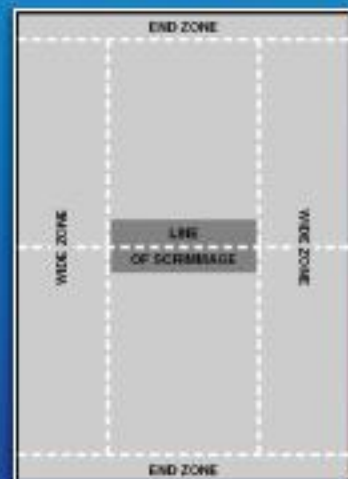


Attacker Down

The attacking player is knocked down. This is a much sought after result for a defender as it causes a turnover in favour of his team.

Note: other skills in the game may influence the dice result. They are detailed in the championship mode on the Team Roster sheet.

+ Playing Pitch



This is the field on which the game of Blood Bowl takes place. It's currently big and green (a bit like an Orc) but don't worry – it'll soon be covered in red! It is divided into squares to regulate movement and combat.

Each square can hold only one Blood Bowl player at a time.

The areas at either end of the pitch are called the End Zones. If a team gets the ball into their opponent's End Zone they score a touchdown. These are good things to score, as the team with the most touchdowns wins the match!

In the centre of the pitch is the half-way line, and running along the sides of the pitch are the lines which show the boundaries of the wide zones. The rows of squares on either side of the half-way line, and between the two wide zones (14 squares in all), are known as the line of scrimmage. The different areas of the pitch are shown on the diagram above.

* Player Types

Each of your players belong to a specific race. Race is an important notion and it is rare that players mix.

Each of your players is identified first and foremost by his race. This is important because few teams mix races. Each player is also assigned a position (e.g Lineman, Catcher...), which indicates his specialisation within the team. Finally, a player is identified by his name and number (between 1 and 16).

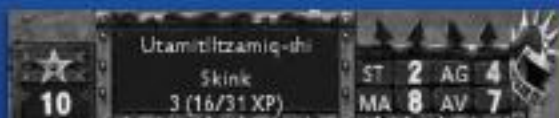
Each player has 4 attributes which define his playing potential.

First of all there is **Strength (ST)** which is the statistic used to work out how many blocking dice are used during a block. If you have more strength than your opponent, you roll more dice and choose the result. If you have less strength than your opponent you roll extra dice and the opponent chooses the result (this should only be used in desperate situations!)

Agility (AG) comes into play when throwing or catching the ball and when trying to dodge an opponent.

Movement Allowance (MA) determines the players ability to get around the pitch and to get up from when knocked down.

Armour Value (AV) is the statistic that your opponent must beat in order to roll an injury on your player. If they roll equal or under this number, then the armour has worked and your player is fine, if they roll over this number then an injury roll is made.



• Description of the player types

Each race participating in Blood Bowl has specific positions for their players. The names often vary, but their function remains generally unchanged. However, a number of positions are unique to certain races, most notably with Chaos and Lizardmen teams, with players having positions that cannot be found in other teams.

Linemen are the standard players on the team, not brilliant at any one thing, but capable enough to fill in for an injured player if necessary. Some teams seem to be made up of nothing but Linemen, which is why they are always at the bottom of the league!

Blitzers are among the best players on the pitch. Fast and agile, they are strong enough to smash their way through the opposing lines.

Blockers are very strong and wear extra armour to protect themselves in the powerful blocks they specialize in. However, they are not very fast and against an agile opponent with room to dodge they almost always come off second best.

Catchers are very agile but lightly-armoured, and can't afford to get into fights. In the open, however, they are unmatched and no one catches a ball like them. Catchers usually position themselves in the opponent's End Zone to wait for the decisive touchdown pass. The only problem in being a Catcher is if someone should catch you...

Throwers are the most prestigious players on the pitch, able to throw a precise long bomb for a player far down the pitch. Or at least that's the theory; throwing the ball well requires real talent.

Runners are the fastest players on the team, capable of outdistancing their team mates to quickly advance the ball up-pitch. Although Runners are not always as agile as Catchers, the teams who favour the running instead of the passing game find them invaluable.

Big Guys are tremendously strong and can deal with almost any opponent. No armour offers protection enough from their powerful blows. However, they are not the most intelligent or brilliant players and will now and then freeze on the spot in mid-action to try and remember the instructions they were given...

• Races

In Blood Bowl, the teams tend to favour a play style according to their race. You can adapt your tactics too of course! You will find below information on the style of each race:

Humans: Although Humans do not have the special abilities of other races, they do not suffer from their inherent weaknesses either. As a consequence, Human teams are extremely flexible and can set a passing game as well as a contact game!

Strengths: flexible, their many specialized positions allow for a large number of strategies.

Weaknesses: do not excel in any one domain.

Orcs: The Orcs have been playing Blood Bowl since its inception and their teams are amongst the most famous of the championship. Orc teams usually smash through the opponent's lines in order to create a breach for their runners to exploit.

Strengths: above average physical strength, good armour, flexibility.

Weaknesses: more ponderous than other races, so be careful during your set up.

Dwarfs: Dwarfs seem to be the perfect players for Blood Bowl. Short, tough, well-armoured and stubborn to the point they will just not accept dying! Most of their teams are firm advocates of killing the opponent's most valuable players and neutralizing the others in order to score their touchdowns unopposed and secure victory!

Strengths: quite resilient, the Dwarfs are very good at blocking.

Weaknesses: very slow, a good set up is therefore critical.

Skaven: Skaven are neither the strongest nor the toughest players, but boy are they fast! Many teams opposing team have been outrun by Skaven sneaking their way through their lines to score a touchdown.

Strengths: Agile and very fast.

Weaknesses: weak and very fragile, they are easily wounded.

Lizardmen: Demonstrating a subtle blend of dexterity and sheer strength, Lizardmen can hold their own against a hard hitting team such as Chaos. Likewise, they are quite capable of rivalling the running game of the Skaven.



Strengths: the agile Skinks complement the more powerful Saurus well.

Weaknesses: the Skinks fragility, the only players who can score.

Goblins: Goblin tactics rely on hope rather than potential. They are small and nimble, and make good catchers, but their chances of blocking anything larger than them are almost nonexistent. It doesn't seem to faze the Goblins, however, who will resort to vicious secret weapons to occasionally win the day.



Strengths: agile and extremely cunning, they are the masters of cheating.

Weaknesses: they are very fragile and referees don't like cheaters.

Wood Elves: For the Wood Elves the Long Pass is everything. All their efforts go into improving their skills in the passing and catching game. No Wood Elf worth his salt is going to be weighted down by armour to try and knock opposing players over. They rely on their natural acrobatic abilities to keep them out of trouble, which is generally enough!



Strengths: agility second to none and very fast.

Weaknesses: fragile with little stamina, their players are expensive to replace.

Chaos: Chaos players are not renowned for the subtlety of their game. A simple race to the centre of the pitch while wounding and maiming as many opposing players as possible on the way is but their only strategy. They seldom worry about minor things such as picking up the ball or scoring, at least not while there any players left in the opposing team anyway!



Strengths: the physical strength of Chaos Warriors and the tremendous

Beastmen's ability at making a blitz.

Weaknesses: poor diversity of the positions, which means fewer strategic options as well.

STARTING A NEW CAMPAIGN

• Creating your Team

When you start a campaign or a new championship, you must first create a new team. Start by choosing the race of your players, then the logo of your team and the difficulty setting of the campaign.

The difficulty level has an influence on the way your opponents play during a match. In the Easy mode, your opponents will naturally be easier to defeat than in the Hard mode.

Upon confirming your choice, you access the PSP™ virtual keyboard, which allows you to enter the name of your team. Press **START** to confirm your choice and proceed.

• Choosing a competition

The campaign map regroups the most illustrious competitions in a season of Blood Bowl.

Use the **↑ ↓ ← →** buttons to browse the map and select the cup or the tournament you wish to take part in. You may see information on the selected competition on the right half of the LCD screen. If the ball lights up, the competition is available.

Two things are important to know to move on the campaign map:

- **The Period:** a season of Blood Bowl is divided into 5 periods, each offering specific competitions. Therefore you may only participate in the competitions of the current period.

- **Prestige:** some competitions require a minimum level of prestige to grant you access. Therefore you may be able to play the most prestigious competitions only after one or several seasons, when you have gained enough prestige points!



1. **The selected competition.** The ball icon indicates you have enough prestige to participate.
2. The stadiums displayed in grey will be available later in the season.
3. **Information on the selected competition:** conditions and prizes rewarding the winners.
4. **The information about your team:** Prestige and Ranking.
5. The current period of the season.

In the beginning, only one competition is open to you: the "Clean Cup" (in the north on the map). Select this cup with the **↑↓←→** buttons and confirm by pressing the **⊗** button. You will then get to the championship menu.

• Buying players

The first thing to do when you start a new campaign is to hire players to take part in your first campaign competition.

To do so, go to the Team Roster sheet then in to the Buy page.

On the left is displayed the list of the players you may hire. Your team must include at least 11 players. Some player types are limited to a certain number per team. You may form the team of your choice according to your preferences or your style of play. If you are new to the game, it is strongly advised to create a well balanced team with different player types, each having its own uses on the pitch.



1. Your budget, to buy players, among other things.
2. The list of the player types available to your team.
3. Price for each player.
4. Current Team Roster.
5. Position of the selected player.
6. Characteristics of the player.
7. Skills of the player. For further information on the player's skills, press the  button.
8. Number of players in your team.
9. Possible evolutions for the player (see the Player Evolution chapter for further details)

On the purchase page, use the   buttons to select the player types. Then, use the  and  buttons to add or remove a player from your selection. Confirm your selection by pressing the  button. You always have the opportunity to delete players from your team roster with no financial penalty, as long as you've yet to play a game with those newly hired players.

• Managing the team

Management of your team revolves around your roster sheet. From here you can get a complete overview of the main team information in one glance as well as access all the other management pages.

You'll see the name of the team, its emblem, race, available cash and current campaign or competition position.

You'll also see the team's value. This is calculated from the value of your players as well as re-rolls, apothecaries, etc that you may possess. The level of skill of individual players is also taken into consideration. Everything that makes up your team.

The team's value gives an easy way of comparing yourself with the opposition. It also has an influence on the amount of money available for your inducements.



1. The name of your team.
2. Your budget in gold coins (GC).
3. Access to the management menus of your team.
4. Your team: race, value and ranking in the current campaign or competition.
5. Your fan factor.
6. Inducements available.
7. Start preparation for the next match.
8. Save you and your team's progression.

• Team Roster

By selecting the Team Roster, you will have access to all the useful information to manage your players: position, level, player's value, skills, etc. From there you may buy players, level them up when they have gained experience, or look at the details of their skills by pressing the button.



• Player Evolution

Your players progress and gain star player points (SPP) over the course of the game, through the success of particular actions (passes, touchdowns, sending off opposing players...). Once they reach a certain number, they may level up and gain new skills from the following (according to both their race and their position): General, Strength, Agility, Pass and Mutation. When one of your players levels up, you may evolve him through the Team Roster. Players you may evolve are displayed in yellow. Press the  button to select a player and choose Level Up. An experience roll is made to determine the categories available for the player's evolution. Choose carefully the skill or the characteristic you select, for it could play a decisive part in your next encounter.

The skill categories you can acquire are represented by icons in the details page of the selected player:



If an icon is displayed in grey, your character can gain no skills from that category. If a dice appears next to the icon, you will only have access to the skills from that category by obtaining a double on the experience dice roll.

You will however note that if you obtain a result equal or greater than 10 on your experience roll, you may also decide to upgrade a player's characteristic instead of selecting a new skill.

The following chart sums up the possible results of the experience dice roll.

Result of the experiencedice roll	Available choice
2-9	- New skill
10	- Increase the player's MA or AV characteristic by 1 point or a New skill
11	- Increase the player's AG characteristic by 1 point or a New skill
12	- Increase the player's ST characteristic by 1 point or a New skill

Buy

Buy apothecaries, rerolls and cheerleaders to give you an edge in matches:

The apothecary will enable you to have a re-roll on an injury roll when a player is injured, giving you the choice between two different injuries. During a match, the apothecary will be suggested as soon as one of your players is injured.

A re-roll gives you a second chance if you get an unwanted result on an action. Each reroll is only available once each half of the match and, if used wisely, they can make a real difference, especially in a tight game.

Cheerleaders are often more popular than the actual team. That is why they are the key to gaining spectator support. Cheerleaders can definitely swing the hordes of spectators in your favour at kick-off.

Buy Fan Factor

Fan Factor translates the level of spectator adulation for your team. The greater your team's Fan Factor the more chance you have that the spectators will be on your side at kick-off. The level of Fan Factor rises or falls after each match depending on the result. You may buy Fan Factor only once, when you create your team.

PRE-MATCH

• Preparing the match

While it can't really be said with certainty that a well prepared match will bring victory, it is safe to say that an ill-prepared match equals certain defeat. So put all the odds on your side!

• Inducements and Mercenaries

You like setting up some sneaky moves before the game? If so, inducements are for you! All these little pleasures that make Blood Bowl so different from other sports!

Inducements

Inducements allow you to purchase little helpers for your team if it is weaker than your opponent's. The money you are given for the Inducements comes from a slush fund called "petty cash" and all the money unspent is lost. Therefore you must not hesitate to spend all your money!

In the Championship mode, you may complement the Inducement "petty cash" with the funds you get for the competition or campaign. Be careful however, for these savings will be lost if you use them.

Caution! Inducements bought for a match cannot be saved for a later match.

There are 3 kinds of Inducement:

Wandering Apothecary

This is an Apothecary that hires out his services on a match-by-match basis. He functions in the same way as a normal Apothecary and thus allows you to re-roll the result of a serious injury on one of your players.

Bribery

Bribing the referee will ensure that he looks the other way when one of your players gets caught during a Foul action. Your player will remain on the field despite this sending-off offence.

Extra re-rolls

This will give your team extra re-roll for each half of the match. You can therefore re-roll on any result during your turn and hope to have more luck. If you do so, you must accept the new result.

One-match Mercenaries

You may hire other players on a temporary basis to increase your Team Roster with One-match Mercenaries. In addition to the normal players, you will have access to your race's champion, the Star Player. The Star Player benefits from excellent characteristics as well as many skills. He could tip the balance of the match in your favour all by himself. However, his tremendous fame makes him the most expensive player...

Be careful, for the players hired this way will only be on your team for the duration of the

match.

Take your time to look at the recap of all the inducements so you might pre-empt your opponent's tactics. Inducements and mercenaries, get ready for the carnage and adjust your strategy for the match!

• Set up on the pitch

The first step of the match is to set up your players on the pitch. A number of formations are given in the list on the top left of the screen. Use the **←→** buttons to browse the formations proposed by the game.

If none suits, you may set up your players manually. To do so, switch to Edit mode with the **[X]** button. You may then move your players one by one. Use the **[L]** and **[R]** buttons to go from one player to the next.

You have to follow a number of rules for your set up to be accepted:

- 11 players must be set up on the pitch. If you have more than 11 players on your team, the substitutes will be available in the team listing.
- At least 3 players must be set up in the scrimmage zone.
- You may set up 2 players max per wide zone.

Caution! You have a limited time to complete your set up. The countdown is displayed on the left of the screen.

If you have completed your set up before your time is up, you may confirm your selection by pressing the **[X]** button.



HOW TO PLAY



• In-game Interface

1. The team currently playing.
2. Team information:
 - Team logo and colour
 - Touchdowns scored
 - Number of available rerolls
 - Number of apothecary interventions available
3. A yellow ray of light signals the ball.
4. The playing team's players appear in a circle. It is green when the player may perform an action, red if the player has no actions left.
5. Number of turns played. Half time occurs at the end of turn 8 of the second player.
6. Blitz icon: it is lit if the blitz is still available for the current turn.
7. Match logs. Actions and dice results are displayed here.
It is possible to mask the log from the menu you may access by pressing the SELECT button.
8. Action to perform (see Player Actions in the following section).
9. Displays information on the selected player.
10. Characteristics of the selected player.
11. This icon is displayed if the selected player is carrying the ball.

• Player actions

Each of the actions presented here are detailed in the tutorial 'In Game – Player Actions'. Don't hesitate to check it out before starting to play so you will get to know all the necessary basics to play your first match!

Moving a player



When you select one of your players with the  button, the pitch around him is divided into coloured squares. The green squares represent his normal movement range (his MA points) while the two green squares with a green dice (three squares if the player has the Sprint skill) indicate that he will have to "Go for it" to get there. Notice that the action icon in the bottom left of the screen, featuring a foot and a number. This indicates how many squares you will move if you accept the current path.

"Going for it" means you must make a roll to move two extra squares in addition to your initial movement (MV). When you move your player, the squares he walks on are indicated by a green token. The green squares with dice mean that you'll have "go for it", with a 1/6 chance of tripping up. The squares with a red dice indicate that you are getting out of a tackle zone, which means that you will have to roll for Agility to dodge (see "tackling and dodging").

Therefore you should think it through before confirming an action, because failing means suffering a turnover, i.e. the end of your turn. Your player might even take an injury as a result.

To move the player:

- Use the     buttons to move the pointer above the player you want to select.
- Confirm your selection with the  button. The squares around the player are displayed in green.
- Choose his destination square using the     buttons (whether the square is occupied or not). The action to perform is displayed on the bottom left of the screen.
- Press the  button to lock the action. The action is displayed on the ground.
- Press the  button a second time to confirm this action.
- You may also move your player square by square by moving the pointer after you have

locked a square. The action is performed when you press the ⊗ button without moving the pointer.

To cancel an action which hasn't been confirmed yet, or to deselect a player, press the ⊙ button.

CAUTION! When your player is moving through a tackle zone, the square out of this zone will be marked with a red dice. A successful tackle from the opposing player causes a turnover.

TACKLING AND DODGING

Player skulduggery goes far beyond Fouling. For example, whenever one of your players tries to move away from an opposing player, they will try to tackle him from behind.

Each player standing on the pitch has a tackle zone. This is made up of the 8 squares that surround the square occupied by the player.

Your player automatically attempts a dodge when he moves away from an opposing player or when he's circling him. The more enemy tackle zones on the destination square, the harder it is to successfully dodge. Your chances of success essentially depend on the Agility of the player. The higher agility the more likely the dodge will successfully happen. Some skills also help greatly, such as Dodge which allows a reroll.

CAUTION! It's up to you to judge during the match if it is worth it, for a failed dodge



means a player face down in the ground, risking an injury! But more importantly, a failed dodge causes a turnover, which means the end of your turn!

Block



Blood Bowl is not for wimps. You're going to have to block opposition players in order to clear a path through to the End Zone.

In order to block, your player must be in a square next to an opposing player, or in other words to have an opponent in one of the 8 adjacent squares and must have not moved yet. Select a player then press the  button on the opposing player you wish to block.

Blocking Decisions

- During a match, to assess the difficulty of a block, you will have to take a number of things into account. The difficulty of successfully blocking will depend on the **Strength (ST)** of your player, compared to your opponent's Strength: the stronger you are compared to the opposing player, the more likely you will be to succeed. The Skills some players possess have great influence on the way a block is worked out.

- The last thing to take into account in a block are the possible assists from your team mates, which translates into a +1 Strength bonus. Likewise, an unmarked opposing player in the tackle zone of the player attempting the block will give that player a -1 Strength penalty.

To assist a team mate, a player has to be next to the opposing player and have no other



opponent adjacent in his tackle zone. A player may assist several blocks per turn, whether he has performed an action in that turn or not. Note: some skills, such as "Guard", may modify the assistance provided.

In a block, when you select an opponent for the first time by pressing the ⊗ button, you can easily see the possible assisting players thanks to a yellow crosses at the feet of those players.

By using assists, two weak players can take on a stronger opponent!

A high difference in Strength allows you to roll more block dice and thus to be able to choose to keep the most best result (see The Dice Principle in this manual). If your opponent is stronger than you, then he will choose which results to keep.

The result of the block is worked out that way:

1 dice: players have equal strength.

2 dice: one player is stronger and may choose which dice he keeps.

3 dice: one player is at least twice as strong than the other.

You may check when you pre-select your opponent how many dice will be rolled and who will get to choose them with the icon displayed in the bottom left of the screen.

It is represented by white dice  when it is up to you to chose the result, and with red dice  when your opponent gets to choose.

Blitz



You can only attempt one Blitz per turn. A Blitz allows you to move a player and to attempt a Block. You can only blitz with players that have executed no actions during the current turn.

To perform a blitz, select a player with the ⊗ button, you may press the ⊞ button to toggle the Blitz mode, particularly if you want to move / stand up before you block. Otherwise, you may directly target an opposing player and press the ⊗ button twice. Don't forget that you can move after your block when you perform a blitz. A Blitz is automatically used when it is available. A player performing a Blitz has a lightning bolt icon displayed above his head.

Fouling



To maximize your chances of injuring an opponent, kicking a player when he's down is the way to go. Be careful, however, because fouling has a fair chance of getting your player sent off by the referee for the rest of the match. Unless of course you bribe him so he looks the other way...

To foul, you will need to target a player who has already been knocked down.

During a foul, the opposing player on the ground will make an armour roll with a penalty. If the result is greater than his armour value, he must take an injury roll.

Just like during a block, your team mates may assist your player to overcome the opponent's armour and injure him more easily.

The team mates able to grant a +1 bonus will have to be next to the target on the ground and not in the tackle zone of any other opponent. The assisting players will never be sent off by the referee... No need to worry about the morality of their actions!

Standing up



When one of your players is down and no longer stunned (when there are no stars above him but he's still lying down), he may stand up. This action uses up three movement squares and no block is allowed afterwards (unless you choose to blitz).

Throw



To attempt a pass, first select the player with the ball and then pick the player who will receive. Confirm with the  button.

Some players on the opposing team may appear in a blue circle, which means they are on the ball's course and might intercept it.

Hand-off (hand-to-hand pass)



This type of action allows you to pass the ball to a nearby teammate. This action will be more likely to success thanks to a +1 bonus for the pass, so it's up to you to use it wisely. Performing this action works out the same way as making a long pass.

You may perform each of these actions only once per turn.



Pick-up ball

This is one of the most important actions in Blood Bowl; you don't play Blood Bowl with your feet!

To perform this action, all a player has to do is to move into the square in which the ball is lying. You will receive a -1 Agility penalty for each opposing player within a square of the ball. Roll the dice for Agility to check whether you pick up the ball or not. Failure to do so will result in a turnover.



Leap

Only a few players have this skill, which allows them to pass over a wall of defenders or any other obstacle in their way. To use it, press the  button, the player's movement zone will be indicated by blue icons.

Throw Team-Mate



A player with this skill can throw a team mate with the Right Stuff skill over the defenders, with or without the ball. The only risk is that the team mate might end up devoured alive, and therefore die a painful death!

Some actions are only available when the player has certain particular skills (Throw Team-mate for example).

All these actions except movement require one or more dice rolls. It's up to you to minimise the random factor to complete your actions.

Any failed action – when the dice results are to your disadvantage – will cause a turnover, in other words the end of your turn.

That is why you should perform your safest actions first.

FRENCH

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder votre progression et vos paramètres de jeu, insérez un Memory Stick Duo™ qui contient suffisamment d'espace dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP™. Vous pouvez charger des données de jeu à partir du même Memory Stick Duo™, ou de tout autre Memory Stick Duo™ contenant des données de jeu sauvegardées.

Ce titre possède une option de sauvegarde automatique ; insérer ou enlever le Memory Stick Duo™ durant le jeu peut résulter en une perte ou une réécriture de la sauvegarde.

CHOIX DE LA LANGUE

Blood Bowl est disponible en anglais, français, espagnol, allemand et italien.

Au démarrage du jeu, le jeu propose automatiquement la langue du système PSP™. Si la langue de votre système PSP™ est différente des langues incluses dans Blood Bowl, le jeu se lance en anglais.

Il est possible de modifier la langue du jeu dans les options du jeu. Toute fois, ce choix ne sera pas sauvegardé.

FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other users via connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).



MODE AD HOC

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP™ ou plus de communiquer directement.



PARTAGE DE JEU

Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de PSP™ Game inséré dans leur système Partage de jeu PSP™.



MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP™ à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

PRÉSENTATION

Bonsoir mes chers amis amateurs de sport et bienvenue dans ce stade pour le match de ce soir. Vous êtes en direct des tribunes pleines à craquer de supporters enthousiastes, représentant toutes les races du Monde Connu, et tous criant d'impatience avant la rencontre de ce soir. Pourriez-vous nous donner, mon cher Jim, quelques précisions pour ceux qui viendraient seulement de nous rejoindre.

Bien sûr Bob ! Blood Bowl est un sport spectaculaire opposant deux équipes de joueurs engoncés dans de lourdes armures et aux tendances assez souvent psychotiques. Les joueurs font des passes, ou courent avec la balle, dans le but d'atteindre l'extrémité opposée du terrain. Bien sûr l'équipe adverse est là pour les en empêcher, pour reprendre la balle et repartir dans l'autre sens. Si une équipe amène la balle dans la zone d'en-but adverse, c'est un touchdown. L'équipe qui en marque le plus avant la fin du match remporte la partie et ses joueurs sont déclarés Champions de Blood Bowl !

LE JEU

À la frontière du jeu de tactique et du jeu de sport, Blood Bowl met à rude épreuve le sang-froid des meilleurs tacticiens. Le principe de base est extrêmement simple : deux équipes, un ballon. L'équipe qui franchit la zone d'en-but adverse avec le ballon marque un point (touchdown). Cependant tous les moyens sont bons pour arriver à ses fins ! Profitez d'un instant d'inattention de l'arbitre pour estropier ou piétiner un adversaire un peu trop gênant.

Avec de nombreuses races pour correspondre à tous les profils de joueurs, et des stratégies à mettre en œuvre plus nombreuses encore, Blood Bowl est l'une des références en matière de tactique/stratégie, et remporter un match nécessite un véritable sens du jeu et beaucoup de sang froid. L'humour omniprésent, l'utilisation d'armes, et d'autres moyens pas très règlementaires est ce qui différencie définitivement Blood Bowl des autres simulations classiques de sport, pour le plus grand plaisir du joueur.

COMMANDES

Touches	Actions
ToucheⓄ	Désélectionner un joueur/Annuler une action
Toucheⓧ	Sélectionner un joueur
	Effectuer une action / Valider une action
ToucheⓈ	Déclarer / Annuler un blitz
ToucheⓈ	Changer entre les actions possibles
Touche L R	Sélectionner joueurs suivant/précédent
Touche START	Fin du tour
Touche SELECT	Menu du jeu / Pause
↑↓←→	Déplacer le curseur
Pad analogique	Déplacement de la caméra

MENU PRINCIPAL

Match simple

Le match simple permet à deux équipes de s'affronter, elles peuvent être préconstruites ou vous pouvez importer votre propre équipe d'une Campagne ou d'une Compétition grâce à la touche  lors du choix de l'équipe. Vous avez la possibilité d'affronter l'IA selon 3 modes de difficulté : Facile, Normal et Difficile.

Le résultat de ce match n'a aucune conséquence : l'équipe et ses joueurs n'évolueront jamais. Chaque fois que vous jouez un match simple, vous trouvez l'équipe dans le même état. La notion de progression ou de Compétition est totalement absente.

Commencer une Campagne

Le mode Campagne vous permet de suivre l'évolution de votre équipe sur plusieurs saisons : mesurez-vous à 64 équipes, allez de Compétition en Compétition, voyez vos joueurs évoluer, recrutez-en de nouveaux, faites grimper votre prestige et finissez en tête du classement.

Pour tout savoir sur le fonctionnement des Campagnes, référez vous au chapitre « Commencer une Nouvelle Campagne ».

Nouvelle Compétition

Le mode Compétition vous propose de participer à des Compétitions dans lesquelles vous affronterez avec l'équipe de votre choix des adversaires déchainés dans des tournois sans pitié. Au fur et à mesure des matchs vos joueurs gagneront de l'expérience et vous pouvez développer leurs compétences.

Le classement est effectué selon le barème suivant : 3 points pour une victoire, 1 point pour un match nul et 0 point pour une défaite.

Championnats : Le championnat permet d'affronter d'autres équipes tout au long des saisons qui se succèdent. Il faudra cumuler les victoires pour gagner le titre de champion de division et ainsi progresser dans la division supérieure. Mais si vous terminez dernier vous serez rétrogradé dans la division inférieure.

Championnat + Coupe : Vous rêvez de faire un championnat puis une coupe et bien c'est possible ! A vous de prouver votre supériorité sur les 2 Compétitions successives. Serez-vous capable de cumuler les 2 titres sur une même saison ? Vos adversaires affirment que non...

Ces Compétitions peuvent être jouées en Mode Normal ou Défi. En mode Défi, vous pouvez choisir l'adversaire de votre prochain match.

MULTI-JOUEURS

Lors d'un jeu en multi-joueurs, vous affrontez un ami. Vous aurez alors la possibilité de choisir une équipe préconstruite ou importée, vous permettant ainsi de mettre à rude épreuve les équipes que vous avez fait évoluer tout au long des modes Campagne ou Compétition. Pour cela, lors de la sélection de l'équipe, appuyez sur la touche ©, vous pouvez alors importer une sauvegarde.

Lorsque vous jouez en multi-joueurs, Blood Bowl utilise le pseudo enregistré dans le système de la console PSP™ dans le but de différencier les deux joueurs. Certains caractères ne peuvent pas être affichés. Les caractères disponibles dans Blood Bowl sont les caractères latins classiques. En voici la liste exhaustive : A à Z ; a à z ; 0 à 9 et . - _ : ! ? (). Les caractères non supportés sont remplacé par le symbole "_".

Hot Seat

Le mode Hot Seat vous permet de jouer à deux sur la même PSP™. Les deux joueurs joueront alors chacun leur tour.

Note : Il n'est possible d'effectuer que des matchs simples. Aucune Campagne ni aucune Compétition ne peut être jouée dans ce mode.

Réseau

Vous aurez le choix entre héberger une partie, et attendre qu'un autre joueur vous rejoigne, ou rejoindre une partie existante. Vous pouvez affronter les joueurs qui se trouvent à proximité de vous et ayant activé la fonction sans fil (WLAN) de la PSP™ (interrupteur WLAN de la PSP™).

Note : Il n'est possible d'effectuer que des matchs simples. Aucune Campagne ni aucune Compétition ne peut être jouée dans ce mode.

• Charger

Ce bouton vous permet de charger une sauvegarde mais aussi d'en supprimer. Attention ! Si vous choisissez supprimer, et confirmer votre choix dans la fenêtre qui apparaît, votre sauvegarde sera définitivement perdue.

• Tutoriel

Lorsque vous lancez Blood Bowl pour la première fois, nous vous recommandons de suivre attentivement les différentes séquences du tutoriel. Il est divisé en plusieurs parties, chacune ayant un thème précis. Lisez toutes les informations, elles vous aideront à mieux comprendre les petites subtilités du jeu et vous faciliteront sa prise en main..

• Options

Le menu option vous permet de choisir la langue désirée et d'ajuster les propriétés audio. Vous pourrez ainsi régler le volume des bruitages et celui de la musique à votre convenance. Appuyez sur Start pour valider vos réglages.

LES BASES

• Règles de bases

Blood Bowl est un jeu qui se joue au tour par tour. Le match est composé de deux mi-temps de 8 tours de jeu. Pendant chacun de ces tours de jeu, les coachs joueront chacun leur tour, joueur après joueur. Vous aurez pour objectif d'atteindre l'autre bout du terrain. Si l'équipe parvient à faire rentrer le ballon dans l'embut adverse, c'est le touchdown ! À la fin des deux mi-temps réglementaires, l'équipe qui en a marqué le plus gagne le match.

La nature du tour par tour est constituée par le déplacement. Si vous sélectionnez l'un de vos joueurs, vous verrez que le terrain l'entourant sera découpé en cases de couleurs. Les cases vertes correspondent à ses possibilités de déplacement normal alors que les cases vertes avec un dé jaune indiquent qu'il est nécessaire de "mettre le paquet" pour s'y rendre. Quand vous donnez un déplacement à faire à votre joueur, les cases qu'il empruntera sont indiquées en vert. Pour déplacer le joueur, sélectionnez la case de sa destination et appuyez de nouveau sur ⊗ pour confirmer votre choix. Vous pouvez aussi planifier son itinéraire case par case.

Si vous abandonnez un match en cours (c'est possible via le menu pause avec la touche

SELECT), vous perdez la partie avec au moins 2 touchdowns de différence selon le score en cours.

• Le Turnover

Comprendre parfaitement le concept du turnover dans Blood Bowl est essentiel. Quand vous ratez une action importante, votre tour de jeu s'arrête immédiatement même si vous n'avez pas joué l'ensemble de vos joueurs :

- Un de vos joueurs est mis au sol ou se fait sortir sur une faute.
- Un ballon passé ou transmis n'est pas récupéré par le destinataire. Le joueur commet une maladresse.
- Un de vos joueurs ne réussit pas à ramasser la balle.
- Un touchdown est marqué.
- Votre limite de temps est épuisée.
- Un joueur en possession du ballon rate son atterrissage lors d'un Lancer de Coéquipier.

Il est donc important, avant d'entamer une action qui pourrait causer un turnover, de bien réfléchir si vous n'avez pas d'autres actions moins risquées à effectuer. C'est pourquoi, il est préférable de commencer par les actions les moins risquées ou les plus cruciales, et également de choisir intelligemment les joueurs en fonction de leurs caractéristiques et compétences pour réaliser chaque action. Lorsque vous avez fini vos actions, appuyez sur la touche START pour mettre fin à votre tour.

Pour ne pas subir un turnover, vous pouvez utiliser une Relance, si vous en avez de disponible. Les actions ci-dessus sont déterminées par un jet de dé. S'il vous reste des relances disponibles, vous pouvez retenter, une fois par tour, un jet de dé en espérant un résultat plus favorable et ainsi éviter le turnover.

• Le Principe des Dés

Blood Bowl est une adaptation du jeu de plateau. Il reprend donc l'utilisation de dés pour déterminer le résultat des actions en jeu.

Deux types de dés sont utilisés dans Blood Bowl :



Le Dé Classique : Il possède 6 faces, il sert à résoudre la réussite ou l'échec de la majorité des actions faites par vos joueurs durant un match (passe, tacle, ramassage de balle et bien d'autres).

Le fonctionnement est simple : en fonction de ses caractéristiques, le joueur possède un certain nombre de chances de réussir ou d'échouer.

Pour une passe par exemple, on regarde l'agilité du joueur, si celle-ci est élevée le joueur aura plus de chance de réussir. Un joueur qui possède une agilité de 3 aura une chance sur deux de réussir sa passe, cela est traduit par un résultat de 4, 5 ou 6 sur un jet de dé.



Le Dé de Blocage : Il existe un autre dé, un peu particulier qu'on utilise uniquement lors d'un blocage. Son utilisation est détaillée dans le tutoriel En jeu – les Actions d'un Joueur.

Voici un aperçu exhaustif des Dés de Blocage accompagné de leurs conséquences :



Défenseur au sol :

Défenseur plaqué et repoussé. En général, c'est le résultat le plus prisé de l'attaquant.



Défenseur bousculé :

Le défenseur est plaqué et repoussé sauf s'il possède la compétence Esquive, auquel cas il sera seulement repoussé.



Défenseur repoussé :

Le défenseur sera seulement repoussé. Notez bien que cette face est représentée deux fois sur le dé !



Les deux au sol : Les deux joueurs sont plaqués au sol sur place. La compétence Blocage permet cependant à celui qui la possède de rester debout. Si les deux joueurs possèdent cette compétence, ils resteront tous les deux debout. Si l'attaquant est mis au sol, cela provoque un turnover.



Attaquant au sol : Attaquant plaqué. L'attaquant est plaqué sur place. En général, le résultat le plus prisé du défenseur. Provoque un turnover.

Remarque : d'autres compétences dans le jeu peuvent influencer le résultat des dés, vous pouvez en trouver une description dans le mode Campagne sur la Feuille d'Équipe.

• Le terrain



C'est sur le terrain que se déroule le match. Il est grand et vert (un peu comme un Orque) mais ne vous inquiétez pas, il sera très vite rouge sang ! Il est divisé en cases servant à résoudre les mouvements et les combats.

Chaque case ne peut contenir qu'un seul joueur de Blood Bowl à la fois.

Les zones à chaque bout du terrain sont appelées zones d'En-but. Si une équipe parvient à faire entrer le ballon dans l'En-but adverse, elle marque un touchdown. Il est bon de marquer des touchdowns car l'équipe qui en a inscrit le plus à la fin du match a gagné !

Au centre du terrain se trouve la ligne médiane et, parallèles à la longueur du terrain, sont tracées deux lignes qui délimitent l'espace des zones latérales. Les rangées de cases se trouvant de part et d'autre de la ligne médiane et entre les zones latérales (14 au total) forment la zone d'Engagement. Les différentes zones du terrain sont indiquées sur le schéma ci-contre.

• Les joueurs

Chacun de vos joueurs s'identifie d'abord par sa race. Elle est très importante parce que peu d'équipe mélange les races.

Chaque joueur possède aussi un type (trois-quarts, receveur...), qui indique ses compétences particulières en match. Enfin un joueur s'identifie par son nom et son numéro (entre 1 et 16).

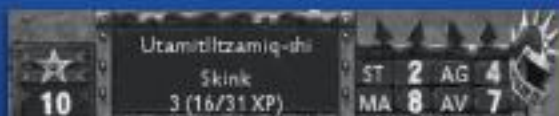
Chaque joueur possède 4 caractéristiques permettant de connaître ses capacités sur le terrain :

- **Force (ST)** : paramètre qui fixe le nombre de dés utilisés lors d'un blocage. Si la Force des deux joueurs est égale, un seul dé est lancé. Si l'un des joueurs est plus fort, deux ou trois dés sont lancés et le coach du joueur le plus fort choisit lequel sera utilisé pour déterminer le résultat.

- **Agilité (AG)** : pour lancer la balle, la ramasser, la réceptionner ou faire une esquivé.

- **Mouvement (MV)** : pour le nombre de cases sur lequel le joueur peut se déplacer ainsi que pour se relever après avoir mordu la poussière.

- **Armure (AV)** : caractéristique que votre adversaire devra battre pour vous blesser. S'il obtient un score égal ou inférieur à l'armure le joueur n'est pas blessé, s'il obtient un score supérieur, votre joueur sera alors blessé plus ou moins gravement et un jet de blessure est effectué.



• Descriptif des catégories de postes

Chaque race qui participe au Blood Bowl possède des postes bien spécifiques. Les noms varient souvent, mais leur rôle reste en général inchangé. De nombreux postes sont cependant exclusifs à certaines races, tels que chez les équipes du Chaos et des Hommes-Lézards dont les postes ne se retrouvent dans aucune des autres équipes.

Les **Trois-Quarts** sont les joueurs de base, ne brillant dans aucun domaine mais capables de remplacer un joueur si nécessaire. Certaines équipes ne semblent être composées que de trois-quarts, c'est peut-être la raison pour laquelle elles sont toujours en fin de classement !

Les **Blitzeurs** comptent parmi les meilleurs joueurs. Ils sont rapides, agiles et assez forts pour pouvoir se percer les défenses adverses et pénétrer leurs lignes.

Les **Bloqueurs** sont très forts et portent des armures lourdes pour se protéger lors des blocages musclés qui sont leur spécialité. Cependant, ils ne sont pas très rapides et, contre un adversaire agile ayant de l'espace pour manœuvrer, ils finissent souvent distancés.

Les **Receveurs** sont peu protégés mais très agiles, ils ne peuvent donc pas se permettre de se lancer dans des bagarres. Mais en terrain ouvert, ils sont imbattables et personne ne sait rattraper un ballon mieux qu'eux. Les receveurs se placent généralement dans la zone d'en-but adverse, attendant la passe décisive. Le seul inconvénient de ce poste se fait sentir lorsqu'un adversaire vous attrape...

Les **passeurs** sont les joueurs les plus prestigieux, capables d'expédier des bombes au centimètre près jusqu'à des joueurs en attente à l'autre bout du terrain. Du moins, en théorie. Bien lancer le ballon demande un réel talent.

Les **Coureurs** sont les joueurs les plus rapides de l'équipe, capables de distancer leurs co-équipiers pour faire rapidement progresser le ballon sur le terrain. Bien que les coureurs ne soient pas toujours aussi agiles que les receveurs, les équipes qui privilégient le jeu de course au jeu de passe considèrent ces joueurs comme inestimables.

Les **Big Guys** sont dotés d'une force colossale et sont capable d'en découdre avec pratiquement n'importe qui, ou n'importe quoi. Les meilleures armures ne peuvent pas protéger efficacement

de leurs attaques. Cependant, ce ne sont pas les plus intelligents ou brillants des joueurs, et il arrivera de temps en temps qu'il s'arrête en plein milieu d'une action pour tenter de se souvenir de l'ordre qui lui a été donné...

• Races

In Blood Bowl, the teams tend to favour a play style according to their race. You can adapt your tactics too of course! You will find below information on the style of each race:



Les Humains : Bien que les Humains ne bénéficient pas des points forts ou des capacités spéciales des autres races, ils ne sont par contre pas pénalisés par les faiblesses inhérentes à ces dernières. Ceci rend les équipes humaines extrêmement flexibles, capables de mettre en place un jeu de passe ou de contact !

Forces : flexibles, leurs nombreux postes spécialisés permettent la mise en place

d'un large panel de stratégies

Faiblesses : n'excellent dans aucun domaine



Les Orques : Les Orques jouent au Blood Bowl depuis qu'il a été inventé et leurs équipes comptent parmi les plus fameuses du championnat. La technique des équipes Orques consiste à enfoncer les lignes adverses afin de créer des brèches que leurs coureurs sauront exploiter.

Forces : plus forts que la moyenne, polyvalents et dotés de bonnes armures

Faiblesses : moins mobile que d'autres races, faites attention à votre placement



Les Nains : Les Nains semblent être les joueurs de Blood Bowl idéaux. Petits, costauds, bien protégés et têtus au point de refuser obstinément de mourir ! La plupart de leurs équipes obéissent au principe selon lequel si elles parviennent à massacrer les meilleurs joueurs adverses et à neutraliser les autres, rien ne saurait les empêcher d'effectuer leurs touchdowns en paix !

Forces : très résistants, les nains ont une excellente capacité de blocage

Faiblesses : très peu mobile, un bon placement est donc primordial



Les Skavens : Les Skavens sont loin d'être les plus forts ou les plus endurants, mais qu'ils sont rapides ! Nombreux sont leurs adversaires qui ont été pris de vitesse par des Skavens se faulant à travers de leurs lignes pour marquer un

fulgurant touchdown.

Forces : Agile et très rapide

Faiblesses : faibles et très fragiles, ils sont facilement blessés



Les Hommes-Lézards : Alignant un subtil mélange de dextérité et de force, les Hommes-Lézards peuvent tenir la distance contre une équipe puissante comme celle du Chaos mais est tout aussi capable d'égaliser le jeu de course des Skavens.

Forces : la complémentarité des agiles Skinks et des puissants Saurus

Faiblesses : la fragilité des Skinks, qui sont les seuls susceptibles de marquer



Les Gobelins : La tactique des Gobelins doit plus à l'espoir qu'au potentiel. Ils font de très bons receveurs car petits et agile, mais leurs chances de bloquer quelque chose de plus grand qu'eux sont quasi-nulles. Cela ne semble pas déranger les Gobelins outre mesure, et l'utilisation d'armes secrètes particulièrement retorses permet, de temps à autres, à une équipe de Gobelins de gagner un match.

Forces : agiles mais surtout sournois, ils excellent dans l'art de la triche

Faiblesses : ils sont très fragiles et les arbitres n'aiment pas les tricheurs

Les Elfes Sylvains : Les Elfes Sylvains ne jurent que par la Longue Passe. Tous leurs efforts se tournent donc vers l'amélioration de leur talent dans le jeu de passe et de réception.

Pas un Elfe Sylvain ne voit l'intérêt de s'encombrer d'une armure pour frapper l'adversaire. Ils préfèrent compter sur leurs aptitudes acrobatiques naturelles pour les éviter les ennuis, ce qui généralement suffit !

Forces : agilité hors pair et très rapides

Faiblesses : fragiles et peu endurants, leurs joueurs coûtent cher à remplacer

Le Chaos : Les joueurs du chaos ne sont pas réputés pour la subtilité de leur jeu. Une simple course au centre du terrain en blessant et estropiant un maximum d'adversaire est à peu près leur seule stratégie. Ils s'inquiètent rarement, voire jamais, de considérations mineures comme ramasser le ballon ou marquer un touchdown, du moins pas tant qu'il reste un adversaire valide !

Forces : la force des Guerriers du Chaos et la capacité de blitz des Hommes-Bêtes

Faiblesses : pauvre diversité des postes et donc des stratégies possibles



COMMENCER UNE CAMPAGNE

• Créer votre équipe

Lorsque vous commencez une Campagne ou une nouvelle Compétition, vous devez commencer par créer une nouvelle équipe. Choisissez tout d'abord la race de votre équipe, votre logo, ainsi que le niveau de difficulté de la Campagne.

Le niveau de difficulté influe sur la manière de jouer de vos adversaires en match. Un adversaire en facile vous donnera donc moins de fil à retordre qu'en difficile.

En confirmant ces choix, vous accédez au Clavier virtuel PSP™ qui vous permet de saisir le nom de votre équipe. Appuyez sur START pour confirmer votre choix et continuer.

• Choix d'une Compétition

La carte de la Campagne rassemble les plus prestigieuses Compétitions d'une saison de Blood Bowl.

Utilisez les touches  pour naviguer sur la carte et sélectionner la coupe ou le tournoi auquel vous souhaitez participer. Des informations sur la Compétition sélectionnée s'affichent sur la partie droite de l'écran LCD. Si le ballon s'illumine, c'est que la Compétition est accessible.

Deux informations sont importantes pour évoluer sur la carte de Campagne:

- **La Période** : une saison de Blood Bowl est divisée en 5 périodes, proposant chacune des Compétitions spécifiques. Vous ne pouvez donc accéder qu'aux Compétitions de la période en cours.

- **Le Prestige** : certaines Compétitions demandent un niveau de prestige minimum pour y participer. Vous ne pourrez donc accéder aux plus prestigieuses Compétitions qu'après une ou plusieurs saisons, quand vous aurez suffisamment de points de prestige !



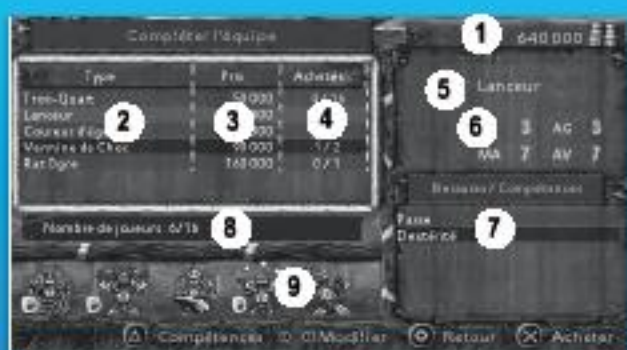
1. La **Compétition sélectionnée**. L'icône ballon indique que vous avez suffisamment de prestige pour y participer.
2. Les **Stades affichés** en gris sont accessibles à d'autres périodes de la saison.
3. Les **informations sur la Compétition sélectionnée** : conditions et les prix récompensant les vainqueurs.
4. Ce sont les **informations de votre équipe** : Prestige et Classement.
5. La période actuelle de la saison.

Au départ, une seule Compétition vous est ouverte : la Coupe Propre (au nord sur la carte). Sélectionnez cette coupe avec les touches **↑↓←→** et validez avec la touche **ⓧ**. Vous accédez au menu du Campagne.

• Achepter des joueurs

La première chose à faire lorsque vous commencez une nouvelle Campagne est de recruter des joueurs pour participer à votre première Compétition de Campagne. Pour cela, rendez-vous dans la Feuille d'Équipe puis dans la page d'Achat. À gauche est affichée la liste des joueurs que vous pouvez recruter. Votre équipe doit comporter au minimum 11 joueurs. Certains types de joueurs sont limités en nombre par équipe. Vous pouvez composer l'équipe de votre choix en fonction de vos préférences ou de votre style de jeu. Si vous débutez, il est conseillé de composer une équipe équilibrée avec différents type de joueurs, chacun ayant son utilité sur le terrain.

1. Votre budget pour acheter des joueurs, mais pas seulement.
2. La liste des types de joueurs disponibles pour votre équipe.
3. Prix de chaque joueur.
4. Composition en cours de votre équipe.
5. Poste du joueur sélectionné.
6. Caractéristiques du joueur.
7. Compétences du joueur. Vous pouvez obtenir des informations sur les compétences d'un joueur avec la touche .
8. Nombre de joueur dans votre équipe.
9. Évolutions possible du joueur (voir explication au chapitre Évolution du Joueur)



Sur la page d'achat, utilisez les touches   pour sélectionner les types de joueurs. Utilisez ensuite les touches  et  pour ajouter ou enlever un joueur de votre sélection. Confirmez ensuite votre sélection avec la touche . Vous avez toujours la possibilité de supprimer des joueurs de votre équipe sans pénalité financière à partir de la feuille d'équipe, tant que vous n'avez pas joué un match avec ce nouveau joueur.

• Gestion de l'équipe

La feuille d'équipe est le point central du management de votre groupe, de là vous pouvez accéder à toutes les autres pages de gestion de votre équipe, ainsi que visualiser en un clin d'œil toutes les informations principales.

Vous retrouvez le nom de votre équipe, logo, race, trésorerie et classement dans la Campagne ou la Compétition.

Vous pouvez aussi voir votre valeur d'équipe. Celle-ci est calculée en fonction de la valeur de vos joueurs, vos relances, votre apothicaire, etc. Bref, tout ce qui compose votre équipe.

La valeur d'équipe permet de comparer simplement le niveau de votre équipe face à celui d'une équipe adverse. Elle joue aussi sur le montant d'argent donné pour vos coups vicieux.



1. Le nom de votre équipe.
2. Votre budget en pièces d'or (PG).
3. Accès aux menus de gestion de votre équipe.
4. Votre équipe : race, valeur et classement de la Campagne ou de la Compétition actuelle.
5. Votre popularité.
6. Coups vicieux disponibles.
7. Lancer la préparation du match suivant.
8. Sauver votre progression et votre équipe.

• La Feuille d'Équipe

En sélectionnant la Feuille d'Équipe, vous accédez à toutes les informations utiles à la gestion de vos joueurs : poste, niveau, valeur du joueur, compétences, etc. Vous pourrez y acheter des joueurs, leur faire passer un niveau lorsqu'ils auront acquis de l'expérience, ou regarder grâce à la touche  les détails de leurs compétences.



• Évolution des joueurs

Au fur et à mesure des matchs, vos joueurs progressent et cumulent des points d'expériences (XP) à travers la réussite de différentes actions (passes, touchdown, sorties de joueurs adverses...). A partir d'un certain seuil, ils peuvent augmenter de niveau et obtenir de nouvelles compétences parmi les catégories suivantes (en fonction de leur poste et race) : Général, Force, Agilité, Passe et Mutation.

Lorsqu'un de vos joueurs gagne un niveau, vous pouvez le faire évoluer via la Feuille d'Équipe. Les joueurs que vous pouvez faire évoluer sont affichés en jaune. Appuyez sur la touche ⓧ pour sélectionner un joueur et choisissez Montée de Niveau. Un jet d'expérience est réalisé. Il détermine les catégories proposées pour l'évolution du joueur. Choisissez bien la compétence ou la caractéristique que vous sélectionnez, cela pourrait être décisif lors d'une prochaine rencontre.

Les catégories de compétences à acquérir sont représentées par des icônes dans la page de détail du joueur en question :



Si un icône est grisé, votre personnage ne peut acquérir aucune compétence de cette catégorie. Si l'icône est accompagné d'un dé, vous ne pourrez accéder aux compétences de cette catégorie qu'en faisant un double au jet de dés d'expérience.

A noter que si pendant votre jet d'expérience vous obtenez un résultat égal ou supérieur à 10, vous pouvez également décider d'augmenter une des caractéristiques du joueur plutôt que de choisir une nouvelle compétence.

Le tableau suivant résume les résultats possibles au jet de dés d'expérience.

Résultat aux dés du jet d'expérience	Choix possible
2-9	- Nouvelle Compétence
10	- Augmentez la caractéristique de Mouvement ou d'Armure de 1 point ou une Nouvelle Compétence
11	- Augmentez la caractéristique d'Agilité de 1 point ou une Nouvelle Compétence
12	- Augmentez la caractéristique de Force de 1 point ou une Nouvelle Compétence

Acheter

Achetez des apothicaires, des relances et des Pompom Girls pour vous donner un avantage sur le terrain :

L'**apothicaire** vous permettra de choisir ou relancer un jet de blessure pour un joueur venant d'être blessé, ce qui vous laissera ensuite le choix entre deux blessures différentes. En match, l'apothicaire vous sera proposé automatiquement dès qu'un de vos joueurs subira une blessure.

Les relances vous permettront d'avoir une seconde chance si vous obtenez un mauvais résultat sur une action. Chaque relance est seulement disponible une fois par mi-temps. Utilisées à bon escient, elles pourront faire la différence lors des matchs serrés.

Les Pompom Girls sont souvent plus appréciées que l'équipe en elle-même. C'est pourquoi elles sont très importantes pour obtenir le soutien du public. Cela vous permettra de faire pencher la horde de spectateur en votre faveur lors des événements d'engagement.

Acheter Popularité

La popularité représente l'adulation que les fans de Blood Bowl portent à votre équipe. Plus votre popularité est haute, plus vous avez de chance d'avoir le public de votre côté lors des événements d'engagement. Attention cependant, votre popularité peut augmenter ou diminuer après chaque match en fonction de votre résultat. Vous ne pourrez acheter de la popularité qu'une seule fois, lors de la création de votre équipe.

L'AVANT MATCH

• Préparation du match

Si on ne peut pas vraiment dire qu'un match bien préparé vous mènera à coup sûr à la victoire, on peut dire qu'un match mal préparé vous conduira à une défaite certaine. Alors mettez toutes les chances de votre côté !

• Coups vicieux et Mercenaires

Vous aimez préparer des coups en douce avant le match ? Alors les coups vicieux sont faits pour vous ! Ce sont toutes ces petites joies qui rendent Blood Bowl si différent des autres sports ! Inducements

Coups vicieux

Ils permettent d'acheter de quoi améliorer votre équipe. L'argent qui vous est alloué pour les coups vicieux provient d'une "Caisse Noire" et toute somme non engagée à la fin des achats est perdue. N'hésitez donc pas à tout dépenser !

Dans le mode Campagne, il vous est possible de compléter votre "Caisse Noire" par l'argent de votre trésorerie. Attention, ces économies issues de votre trésorerie seront définitivement perdues si vous les transférez dans votre caisse noire.

ATTENTION !!! Les coups vicieux achetés sont uniquement disponibles pour ce match et seront perdus si vous ne les utilisez pas.

Les coups vicieux sont divisés en 3 catégories :

Apothicaire local : C'est un apothicaire qui loue ses services pour ce match uniquement. Il fonctionne comme un apothicaire classique d'équipe et vous donne donc le droit de relancer un jet de blessure sur un de vos joueurs puis de choisir le résultat qui est le plus avantageux pour vous.

Corruption : Corrompre l'arbitre vous permet de vous assurer que ce dernier regardera ailleurs lorsque vous agresserez un joueur au sol. De cette façon, votre joueur ne sera pas expulsé du terrain.

Relances supplémentaires : Cela ajoutera une relance par mi-temps en plus de vos relances d'équipe. Vous pourrez ainsi relancer n'importe quel résultat (sauf jet d'armure ou de blessure) et espérer être plus chanceux. Vous devrez alors accepter ce nouveau résultat.

Mercenaires de match

Vous avez la possibilité de recruter temporairement des joueurs pour augmenter l'effectif de votre équipe avec les Mercenaires de Match. En plus des joueurs de base, vous aurez accès au champion de votre race, le Star Player. Ce dernier possède d'excellentes caractéristiques ainsi que de nombreuses compétences. A lui tout seul, il peut renverser le cours du match. Cependant, sa renommée en fait le joueur le plus cher...

Attention, les joueurs recrutés de cette façon ne seront dans votre équipe que pour la durée du match.

Prenez le temps d'observer les récapitulatif des coups viciés, vous pourrez peut-être déjà entrapercevoir la tactique de votre adversaire.

Pots-de-vin, mercenaires, préparez-vous au carnage et ajustez votre stratégie pour le match !

• Placement sur le terrain

La première étape d'un match consiste à répartir vos joueurs sur le terrain. Différentes dispositions sont proposées dans la liste en haut à gauche. Utilisez les touches ←→ pour faire faire défiler les dispositions proposées par le jeu.

Si aucune ne vous convient, vous pouvez placer manuellement vos joueurs. Pour cela, passez en mode édition avec la touche [E] pour faire faire défiler les dispositions proposées par le jeu.

Si aucune ne vous convient, vous pouvez placer manuellement vos joueurs. Pour cela, passez en mode édition avec les touches [L] et [R] pour changer de joueur.

Certaines règles sont à respecter pour que le placement soit autorisé :

- 11 joueurs doivent être disposés sur le terrain. Si votre équipe en comporte plus, les remplaçants seront disponibles dans la liste des joueurs.



- Au moins 3 joueurs doivent être dans la zone d'engagement.
- Vous devez placer au maximum 2 joueurs par zone latérale.

Attention ! Le temps de placement est limité. Vous pouvez voir le décompte sur la gauche de l'écran.

Si vous avez fini votre placement avant la fin du compte à rebours, validez votre choix avec la touche ⊗.

COMMENT JOUER



• Interface en Match

1. L'équipe actuellement en train de jouer.
2. Informations équipe:
 - Logo et couleur de l'équipe
 - Nombre de touchdown marqués
 - Nombre de relances disponible
 - Nombre de soin d'apothicaire disponible
3. Le ballon est indiqué par un filet de lumière jaune.
4. Les joueurs de l'équipe en train de jouer apparaissent avec un cercle au sol. Il est vert si le joueur peut effectuer une action et rouge si ce joueur ne peut plus effectuer d'action.
5. Nombre de tours joués. La mi temps intervient à la fin du 8ème tour du second joueur.
6. Icône de Blitz: il est allumé si le Blitz est encore disponible pour le tour en cours.
7. Logs du match. Les actions et résultats des dés s'affichent ici.

Il est possible de les masquer à partir du menu accessible avec la touche SELECT.

8. Action à réaliser (voir la partie suivante Action des Joueurs).

9. Fenêtre d'informations du joueur sélectionné.

10. Caractéristiques du joueur sélectionné.

11. Cet icône est affiché si le joueur sélectionné est le porteur de balle.

+ Action des joueurs

Chacune des actions expliquées ici vous sont expliquées dans le tutoriel En jeu – les Actions d'un Joueur. N'hésitez pas à y faire un tour avant de commencer à jouer, vous connaîtrez ainsi toutes les bases nécessaires pour jouer convenablement votre premier match !



Déplacer un joueur

Lorsque vous sélectionnez l'un de vos joueurs avec la touche ⊗ le terrain l'entourant est découpé en cases de couleurs. Les cases vertes correspondent à ses possibilités de déplacement normales (ses points de MV) alors que les deux cases vertes contenant un dé vert (trois cases si le joueur a la compétence

Sprint) indiquent qu'il faut "Mettre le paquet" pour s'y rendre. Remarquez que l'icône d'action en bas à gauche représentée par un pied et un chiffre. Cela indique de combien de cases vous allez vous déplacer si vous acceptez cette trajectoire.

"Mettre le paquet" veut dire que vous devrez faire un jet pour réussir à vous déplacer de deux cases supplémentaires par rapport à votre mouvement initial (MV). Quand vous bougez votre joueur, les cases qu'il emprunte sont indiquées avec une pastille verte. Les cases vertes avec un dé indiquent que vous devrez faire "Mettre le paquet", avec une chance sur 6 de trébucher. Les cases avec un dé rouge indiquent quant à elle que vous allez sortir d'une zone de tacle, nécessitant un jet d'agilité pour faire une esquive (voir Tacle et Esquive).

Vérifiez donc bien avant de valider votre action car si vous échouez, vous subirez un turnover, c'est-à-dire la fin de votre tour et vous pourriez même blesser votre joueur.

Pour déplacer le joueur :

- Utilisez les touches ↑↓←→ pour déplacer le curseur au dessus du joueur que vous voulez sélectionner.

- Confirmez la sélection du joueur avec la touche ⊗. Les cases autour du joueur s'affichent en vert.
- Choisissez ensuite la case de sa destination avec les touches ↑ ↓ ← → (que la case soit occupée ou non). L'action à réaliser s'affiche dans le coin en bas à gauche de l'écran.
- Appuyez une première fois sur la touche ⊗ pour verrouiller l'action. L'action s'affiche au sol.
- Appuyez une seconde fois sur la touche ⊗ pour confirmer cette action.
- Vous pouvez également faire du déplacement case à case en déplaçant le curseur après avoir verrouillé une case. L'action s'exécute lorsque vous appuyez une seconde fois sur la touche ⊗ sans déplacer le curseur.

Pour annuler une action qui n'a pas été encore confirmée ou désélectionner un joueur, utilisez la touche ⊙.

ATTENTION ! Lorsque le déplacement de votre joueur passe par une zone de tacle, la case sortant de cette zone de tacle s'affiche avec un dé rouge. Si le tacle de l'adversaire réussit, cela entraîne un turnover.

TACLES ET ESQUIVES

La fourberie des joueurs ne se limite pas à de petites agressions au sol. En effet, à chaque fois que vous tournerez le dos à un adversaire pour vous en éloigner, il tentera de vous frapper par derrière.

Chaque joueur possède une zone de tacle, elle est définie par les 8 cases adjacentes aux joueurs.

Votre joueur tente automatiquement une esquive quand il s'éloigne d'un adversaire ou quand il lui tourne autour, vous pouvez voir qu'un jet d'esquive va être effectué quand des dés rouges apparaissent sur les cases de déplacement. Plus il y a de zones de tacles adverse sur la case de destination, plus il sera difficile de réussir l'esquive. Vos chances de réussite dépendent essentiellement de l'agilité du joueur. Plus l'Agilité est grande, plus vous avez de chances que l'esquive réussisse. Certaines compétences vous aident véritablement pour les esquives en vous permettant par exemple de relancer une fois le dé.



IMPORTANT ! A vous de juger pendant le match si le risque en vaut la chandelle ! Car une esquive ratée, c'est un joueur qui se retrouve directement le nez dans la pelouse avec un risque de blessure ! Mais surtout, une esquive ratée entraîne un turnover et donc la fin de votre tour de jeu !



Bloquer

Blood Bowl n'est pas un jeu de passe à dix et pour vous frayer un chemin jusqu'à l'en-but adverse, il vous faudra bloquer vos adversaires.

Pour bloquer, votre joueur doit être au contact avec un adversaire, c'est-à-dire avoir un adversaire dans une de ses 8 cases adjacentes et n'avoir effectué aucun déplacement. Sélectionnez un joueur puis appuyer sur la touche ⊗ sur l'adversaire à bloquer.

Précision sur le blocage

Pendant un match, pour évaluer la difficulté d'un blocage, vous devrez tenir compte de plusieurs éléments :

- La difficulté, d'un blocage réussi, dépend de la Force (ST) de votre joueur comparée à celle de l'adversaire : plus vous serez fort vis-à-vis de votre adversaire, plus vous aurez de chances de réussir.

- Les compétences que certains joueurs possèdent influent grandement le déroulement d'un blocage.

- Le dernier élément à prendre en compte lors d'un blocage est le soutien éventuel de coéquipiers, ce bonus équivaudra à +1 en Force. De la même façon, si un joueur adverse se retrouve dans la zone de tacle du joueur qui effectue le blocage, vous aurez un malus de -1.



Pour qu'un joueur aide son coéquipier, il devra être à côté de l'adversaire sans être adjacent dans la zone de tacle d'un autre adversaire. Un joueur peut soutenir plusieurs blocages par tour qu'il ait ou non déjà agit pour ce tour.

Note : certaines compétences telles que Garde peuvent venir modifier les soutiens apportés.

Dans un blocage, lors de la sélection de l'adversaire pour la première fois avec la touche , vous pouvez facilement voir les soutiens éventuels grâce à la présence d'une croix jaune aux pieds de ces joueurs. En utilisant l'assistance, deux joueurs faibles peuvent s'attaquer à un adversaire plus fort qu'eux !

Avoir un différentiel de force élevé vous permet de lancer plus de dés de blocage et donc de pouvoir choisir le meilleur dé (voir Le Principe des Dés de ce manuel). Si c'est votre adversaire qui a le plus de force, ce sera alors lui qui choisira les dés. Le nombre de dés de blocage se calcule de la façon suivante :

- 1 dé : la force des bloqueurs est équivalente.
- 2 dés : l'un des bloqueurs est plus fort que l'autre et peut alors choisir l'un des deux dés qui lui convient.

- 3 dès : l'un des bloqueurs a au moins le double de son adversaire en force.
Vous pouvez savoir lors de la présélection de l'adversaire combien de dès seront lancés et qui pourra les choisir grâce à l'icône d'action visible en bas à gauche.

Ceci est représenté en jeu par un dé de couleur blanche  lorsque c'est à vous de choisir le résultat, et un dé de couleur rouge  lorsque c'est à votre adversaire de le choisir.



Blitz

Un blitz est une action que vous ne pouvez effectuer qu'une seule fois par tour et qui vous permet de vous déplacer et de faire un blocage. Cependant, seuls les joueurs n'ayant effectué aucune action ce tour-ci peuvent blitzer.

Pour faire un blitz, sélectionnez un joueur avec la touche Ⓢ, vous pouvez appuyer sur la touche Ⓢ pour vous mettre en mode Blitz, en particulier si vous voulez d'abord faire un déplacement / se relever avant de faire le blocage. Sinon, vous pouvez directement cibler un adversaire et appuyer deux fois sur la touche Ⓢ. N'oubliez pas que vous pouvez vous déplacer après le blocage lorsque vous effectuez un blitz.

Le Blitz est automatiquement utilisé lorsqu'il est disponible. Quand un joueur utilise le Blitz, un éclair apparaît au dessus de sa tête.



Aggresser

Pour avoir un maximum de chances de blesser, l'agression d'un adversaire au sol est idéale. Attention tout de même, une agression comporte le risque de se faire expulser par l'arbitre si celui-ci daigne vous sanctionner, sauf si vous offrez un pot-de-vin à l'arbitre pour qu'il détourne le regard...

Pour faire une agression, vous devez prendre pour cible un joueur qui a déjà été sonné. Lors d'une agression, le joueur au sol fera un nouveau jet d'armure avec un malus. Si ce jet est supérieur à l'armure du joueur au sol, il y a alors un jet de blessure.

Lors de l'agression d'un adversaire, comme lors d'un blocage, vous pourrez bénéficier de l'aide de coéquipiers pour avoir plus de chances de passer l'armure adverse et ainsi blesser plus facilement.

Les coéquipiers pouvant apporter un bonus de +1 devront donc être à côté de la cible au sol et ne pas être dans la zone de tacle d'un autre adversaire. Les soutiens ne risquent pas de se faire renvoyer au vestiaire par l'arbitre... la morale est sauve !



Se Relever

Lorsque l'un de vos joueurs est au sol et qu'il n'est pas sonné (il n'y a donc plus d'étoile au dessus de ce dernier et il est sur le dos), vous pouvez le relever. Cette action consomme trois cases de déplacements et aucun blocage n'est donc possible après (sauf avec un Blitz).



Passes à Distance

Pour tenter une passe, sélectionnez le joueur qui est en possession de la balle puis ciblez un joueur éloigné à qui vous souhaitez faire une passe et appuyer sur la touche Ⓢ. Certains joueurs de l'équipe adverse peuvent être signalés par un cercle bleu, cela indique qu'ils se trouvent sur le chemin de la balle et sont susceptibles de l'intercepter.



Transmission de balle (Hand Off)

Ce type de d'action vous permet d'effectuer une passe lorsque vous êtes proche d'un de vos partenaires. Celle-ci aura aussi plus de chance d'aboutir grâce à un bonus de +1 pour la passe, alors à vous de savoir l'utiliser à bon escient. La mise en œuvre de cette action fait appel au même principe que les passes à distance.

Chacune des passes ne peuvent être effectuée qu'une seule fois par tour.



Ramasser la Balle

C'est l'une des actions primordiales dans Blood Bowl ; en effet, Blood Bowl ne se joue pas avec les pieds !

Pour effectuer cette action, il suffit qu'un joueur passe sur la case où la balle se trouve. Vous aurez un malus de -1 à votre jet d'agilité par joueur adverse qui se trouve à une case du ballon. Un jet d'agilité sera alors lancé pour savoir si la balle est ramassée, si ce n'est pas le cas, vous subissez un turnover.



Saut

Seuls quelques joueurs ont cette compétence, elle permet de passer au dessus d'un mur de défenseur ou tout obstacle sur votre route. Pour l'utiliser, appuyez sur la touche @, la zone de mouvement du joueur sera indiquée par des icônes bleues.



Lancer de Coéquipier

Un joueur ayant cette compétence peut faire passer un coéquipier avec la compétence Minus par-dessus la défense avec ou sans la balle. Un seul risque, que ce dernier soit dévoré (donc mort... !).

Certaines actions ne sont proposées que lorsque le joueur possède certaines compétences (le lancer de coéquipier par exemple).

Toutes ces actions, sauf le déplacement, nécessitent un ou plusieurs jets de dés. A vous de faire en sorte de réduire au maximum la part d'aléatoire pour réaliser vos actions.

Toutes actions ratées - lorsque vous obtenez un résultat de dé désavantageux - déclenchera un turnover, c'est-à-dire la fin de votre tour.

Il est donc fortement conseiller d'effectuer les actions les moins risquées avant les autres.

ITALIAN

MEMORY STICK DUO™

Per salvare impostazioni e progressi di gioco, inserisci una Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. I dati di gioco salvati possono essere caricati dalla stessa Memory Stick Duo™ o da qualsiasi Memory Stick Duo™ contenente salvataggi.

IMPOSTAZIONI LINGUA

Blood Bowl supporta cinque lingue: inglese, francese, tedesco, spagnolo e italiano. Quando carichi il gioco, si attiveranno le impostazioni predefinite del sistema PSP™. Se la lingua predefinita del sistema PSP™ è diversa quelle supportate da Blood Bowl, la lingua predefinita sarà l'inglese. Puoi modificare le impostazioni della lingua nelle opzioni di gioco, ma questa impostazione non viene salvata.

CARATTERISTICHE WLAN

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.



MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP™ di comunicare direttamente tra loro.



CONDIVISIONE DI GIOCO

Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifici che caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSP™ Game inserito nel loro sistema a PSP™.



MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità WLAN che consente a un sistema PSP™ di collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un WLAN Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP™.

INTRODUZIONE

Buonasera amici sportivi e benvenuti all'incontro di Blood Bowl di questa sera. Lo stadio è al completo e pullula di membri di ogni razza del mondo conosciuto, che non vedono l'ora di assistere alla partita. Jim, per favore, potresti riassumere brevemente le regole per coloro che si sono appena messi all'ascolto?

- Ma certo, Bob! Come sapete, Blood Bowl è un conflitto epico fra due squadre di guerrieri armati fino ai denti e piuttosto fuori di testa. Il giocatore passa, lancia o corre con la palla, cercando di portarla all'altra estremità del campo, nella zona di meta. Ovviamente, l'altra squadra deve cercare di fermare gli avversari e recuperare la palla. Se una squadra supera la linea di meta dell'avversario conquista un touchdown. La squadra vincitrice della partita sarà quella che riuscirà a ottenere il maggior numero di touchdown alla fine dell'incontro, che verrà quindi dichiarata squadra campione di Blood Bowl!

IL GIOCO

A metà fra un gioco di strategia e una simulazione sportiva, Blood Bowl metterà alla prova persino i migliori strateghi. I principi di base del gioco sono estremamente semplici: due squadre, una palla. La squadra che raggiunge la zona di meta dell'avversario conquista un "touchdown", ottenibile ricorrendo a tutte le strategie necessarie. Potrai trattenere, pestare o storpiare un giocatore pericoloso mentre l'arbitro se ne sta tranquillamente a guardare dall'altra parte.

L'ampia varietà di razze accontenterà ogni tipo di giocatore, mentre le numerose opzioni tattiche disponibili rendono Blood Bowl un vero e proprio punto di riferimento per la tattica e la strategia. L'onnipresente umorismo, l'impiego di armi e un'ampia scelta di irregolarità sono le caratteristiche che differenziano Blood Bowl dalle classiche simulazioni sportive, per il grande piacere dei giocatori.

COMANDI

Controlli	Azioni
Tasto 	Deseleziona giocatore/Annulla un'azione
Tasto 	Seleziona giocatore
	Esegui / Conferma azione
Tasto 	Effettua/Annulla blitz
Tasto 	Scorri azioni disponibili
Tasto  	Seleziona giocatore precedente/successivo
Tasto START	Fine turno
Tasto SELECT	Menu di gioco/Pausa
   	Muovi il puntatore
Pad analogico	Cambia visuale

MENU PRINCIPALE

Incontro singolo

Nell'Incontro singolo, due squadre si affrontano direttamente. Puoi usare squadre prestabilite o importare la tua squadra dalla campagna o da una competizione premendo il tasto  durante la fase di selezione. L'IA dell'avversario ha tre livelli di difficoltà: facile, normale e difficile.

Il risultato di un Incontro singolo non ha conseguenze: la squadra e i giocatori infatti non si evolvono. Ogni volta che disputi un Incontro singolo, ritrovi la squadra nelle stesse condizioni. Il concetto di avanzamento della squadra o di competizione duratura con altre squadre qui non è contemplato.

Avvia campagna

La modalità Campagna permette di seguire l'evoluzione della squadra nel corso di diverse stagioni: affronta 64 squadre, una competizione dopo l'altra, guarda i tuoi giocatori progredire, ingaggiane di nuovi, aumenta la tua fama e raggiungi la vetta della classifica.

Per ulteriori dettagli sullo svolgimento della Campagna, consulta la sezione "Iniziare una nuova campagna".

Avvia competizione

Nella modalità Competizione avrai l'opportunità di partecipare a 3 competizioni, nelle quali con la squadra da te scelta disputerai tornei senza esclusione di colpi contro avversari spietati. Dopo ogni incontro, i tuoi giocatori guadagneranno esperienza, quindi potrai aumentare di livello le loro abilità.

Una squadra sale di posizione nelle classifiche dei tornei ottenendo punti, i quali vengono assegnati come segue: 3 punti per una vittoria; 1 per un pareggio e 0 per una sconfitta.

Campionato: il campionato ti consente di competere contro altre squadre in una serie di stagioni. Dovrai raggiungere il numero di vittorie necessarie per diventare campione della divisione ed essere promosso nella lega superiore. Se invece terminerai ultimo nella tua divisione, verrai retrocesso in quella inferiore.

Campionato + coppa: vorresti prendere parte sia a un campionato che a una coppa? Nessun problema! Non dovrai fare altro che dimostrare la tua superiorità in una competizione dopo l'altra. Riuscirai a ottenere due titoli nella stessa stagione? I tuoi avversari non ne sono convinti...

Queste competizioni possono essere disputate in modalità Normale o Sfida. In quest'ultima, puoi scegliere il tuo avversario nella partita successiva.

MULTIGIOCATORE

In una partita multigiocatore, ti scontri con un amico. Potrai scegliere una squadra precostituita o importata, quindi potrai anche mettere alla prova squadre di livello superiore che hanno già guadagnato esperienza in modalità Campagna o Competizione. Per usare la tua squadra, importa una partita salvata premendo il tasto .

Nelle partite multigiocatore, Blood Bowl utilizza il nome registrato nel sistema PSP™ per distinguere i diversi sistemi. Alcuni caratteri non vengono visualizzati. I caratteri consentiti sono quelli normali latini: da A a Z, da a a z, da 0 a 9 e . - _ : ! ? (). I caratteri non supportati vengono sostituiti dal simbolo "_".

A turni

La modalità A turni permette a due giocatori di alternarsi sullo stesso sistema PSP™, giocando a turno.

Nota: in modalità A turni, si possono disputare solo incontri singoli, mentre competizioni e campagne non sono consentite.

Rete

Puoi ospitare una partita e attendere l'accesso da parte di un altro giocatore, oppure unirti a una partita esistente. Potrai affrontare giocatori nelle vicinanze che abbiano attivato la funzionalità wireless (WLAN) del sistema PSP™ (interruttore WLAN acceso).

Nota: in modalità A turni, si possono disputare solo incontri singoli, mentre competizioni e campagne non sono consentite.

• Carica

Permette di caricare o eliminare un salvataggio.

Attenzione! Scegliendo Elimina e confermando la selezione nella relativa finestra, il salvataggio andrà perso.

• Tutorial

Quando avviai Blood Bowl per la prima volta, il gioco ti consiglia di iniziare con il tutorial. Ti consigliamo di seguire tutti i tutorial, i quali sono suddivisi in cinque parti che illustrano i principali aspetti del gioco. Leggi attentamente le informazioni che ti aiuteranno a comprendere le regole di base e il funzionamento di Blood Bowl.

• Opzioni

Il menu Opzioni ti consente di selezionare la lingua e di regolare le impostazioni audio. Da qui puoi modificare il volume degli effetti sonori e della musica.

Seleziona i Riconoscimenti per scoprire chi ha contribuito alla creazione di Blood Bowl.

INFORMAZIONI PRINCIPALI

• Regole principali

Blood Bowl è un gioco a turni. Un incontro è composto da due tempi di 8 turni ciascuno. Nel corso di ogni turno, un allenatore può fare le mosse desiderate.

Lo scopo è segnare più touchdown dell'avversario. Per segnare un touchdown, un giocatore deve portare la palla nella zona di meta avversaria. Alla fine dei due tempi, la squadra che ha segnato più touchdown vince la partita.

La natura dei giochi a turni è costituita dalla modalità di esecuzione degli spostamenti. Selezionando uno dei tuoi giocatori, vedrai che la sezione del campo che lo circonda è suddivisa in caselle colorate. Quelle verdi rappresentano lo spostamento normale del giocatore, mentre per raggiungere quelle con un dado è necessario un "Tentativo". Quando sposti un giocatore, il percorso che intraprenderà verrà indicato dai cerchi verdi. Per muovere un giocatore, puoi selezionare direttamente la sua destinazione e confermare mediante il tasto ⓧ o tracciare un tragitto casella per casella.

Se esci dalla partita corrente (tramite il menu di pausa SELECT), perdi a tavolino con una differenza di almeno 2 touchdown, a seconda del punteggio corrente.

• turnover

I turnover sono elementi cruciali del gioco. Si verificano per diverse ragioni (vedi elenco in basso) e pongono immediatamente fine a un turno anche se non hai compiuto tutte le mosse pianificate.

- Uno dei tuoi giocatori viene placcato o espulso.
- Il ricevitore di un passaggio non riesce a recuperare la palla. Un giocatore inciampa.
- Uno dei tuoi giocatori non riesce a recuperare la palla.
- Viene segnato un touchdown.
- Il tempo limite scade.
- Il portatore di palla non atterra correttamente in seguito all'uso dell'abilità Lancia compagno.

In generale, qualsiasi azione che non va a buon fine a causa di un lancio dei dadi sfavorevole causa un turnover, quindi cerca di iniziare il turno con le azioni più facili prima di tentare qualcosa che potrebbe causarlo. Una volta terminato il turno, premi il tasto START per concluderlo.

Per evitare un turnover, puoi usare un rilancio. Le azioni elencate in precedenza sono determinate da un lancio di dadi. Se hai ancora dei rilanci disponibili, puoi ritentare un lancio fallito una volta per turno, nella speranza di un esito più favorevole che permetta di evitare il turnover.

• Il principio dei dadi

Blood Bowl è un adattamento dell'omonimo gioco da tavolo, pertanto i dadi vengono utilizzati per determinare i risultati delle azioni di gioco.

In una partita di Blood Bowl si usano due categorie di dadi.



Il dado classico: un dado a sei facce, utilizzato per determinare il successo o il fallimento della maggior parte delle azioni intraprese dai giocatori in una partita, come passaggi, placcaggi, raccogliere la palla e molte altre.

Il suo funzionamento è molto semplice, cioè a seconda delle caratteristiche di ciascun giocatore, quest'ultimo avrà determinate possibilità di riuscita o meno.

Ad esempio, quando un giocatore esegue un tentativo di passaggio, si ricorre all'Agilità. Maggiore è questo valore, più sono le probabilità di successo. Un giocatore con Agilità 3 avrà una possibilità su due di riuscire, cosa che si traduce in un risultato di 4, 5 o 6 al lancio del dado.



Esiste, inoltre, un altro tipo di dado più peculiare, ossia il dado blocco, utilizzato esclusivamente per la risoluzione dei blocchi e con il quale il risultato non dipende dalle tue caratteristiche. Per maggiori dettagli, consulta il tutorial "Azioni dei giocatori".

Ecco un elenco completo dei risultati del dado blocco, con le relative conseguenze:



Difensore a terra

Il difensore viene respinto e gettato a terra. In genere, è il risultato più ambito dagli attaccanti.



Il difensore inciampa

Il difensore viene respinto e gettato a terra, a meno che non possieda l'abilità Schivata, nel qual caso viene soltanto respinto.



Difensore respinto

Il difensore viene semplicemente respinto.



Entrambi a terra

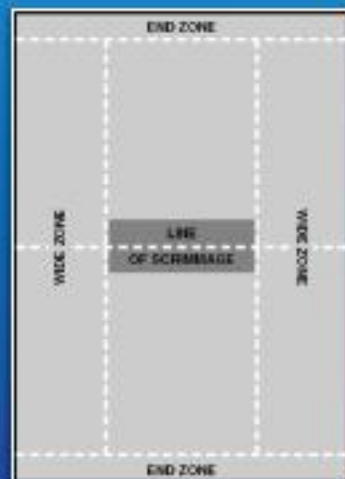
Entrambi i giocatori vengono atterrati, a meno che uno dei due o entrambi non possiedano l'abilità Blocco, nel qual caso non cadranno a terra. Se un attaccante viene atterrato, la sua squadra subisce un turnover.



Attaccante a terra

L'attaccante viene atterrato. Si tratta del risultato più ambito dal difensore, in quanto causa un turnover a favore della sua squadra.

Nota: il risultato dei dadi può essere influenzato da altre abilità nel gioco, elencate in modalità Campionato nella scheda dell'elenco dei giocatori.



* Il campo da gioco

Si tratta del campo sul quale si svolge l'incontro di Blood Bowl. Attualmente è grande e verde (un po' come un orco), ma non preoccuparti... ben presto si tingerà di rosso! È suddiviso in caselle per gestire gli spostamenti e i combattimenti.

Ciascuna casella può accogliere un solo giocatore di Blood Bowl alla volta.

Le estremità del campo sono le zone di meta. Se una squadra riesce a portare la palla nella zona di meta dell'avversario, segnerà un touchdown. Più ne segni e meglio è, poiché la squadra che conquisterà il maggior numero di touchdown vincerà l'incontro!

Al centro c'è la linea di metà campo, mentre ai lati di questo si trovano le linee di demarcazione delle fasce. Le righe di caselle ai lati della linea di metà campo, nonché quelle fra le due fasce (14 caselle in tutto) si chiamano linea di mischia. Nel diagramma

vengono illustrate le varie aree del campo.

• Tipi di giocatori

Ognuno dei tuoi giocatori appartiene a una razza specifica. Si tratta di un concetto importante e raramente i giocatori si mescolano.

Ogni giocatore viene identificato prima di tutto dalla sua razza e poche squadre ammettono giocatori misti. A ciascun giocatore viene inoltre assegnata una posizione (per es. Uomo di linea, Ricevitore) che indica la sua specializzazione. Puoi inoltre identificare ogni giocatore tramite nome e numero (da 1 a 16).

Ogni giocatore possiede 4 attributi che definiscono il suo potenziale di gioco.

Prima di tutto c'è la **forza (ST)**, parametro che permette di capire quantità di blocco vengono usati durante questa azione. Se la tua forza è superiore a quella dell'avversario, potrai lanciare più dadi e scegliere il risultato. Se sei meno forte di un avversario, lancerai un dado extra e sarà l'avversario a scegliere il risultato (usa questa strategia solo in situazioni disperate!).

L'**agilità (AG)** entra in gioco durante il lancio o la ricezione della palla, oltre che nel tentativo di schivare un avversario.

Il **movimento (MA)** determina la capacità del giocatore di muoversi in campo e di rialzarsi quando viene atterrato.

Infine, l'**armatura (AV)** è il valore che l'avversario deve superare per lanciare un dado infortunio contro il tuo giocatore: se il risultato è uguale o inferiore alla tua armatura, questa ti protegge e il giocatore non subisce danni, mentre se il risultato è superiore, viene effettuato un lancio infortunio.



• Descrizione dei tipi di giocatori

Ogni razza che partecipa a Blood Bowl ha posizioni specifiche per i propri giocatori. I nomi variano spesso, ma la funzione rimane generalmente immutata. Ciononostante, alcune posizioni sono tipiche di determinate razze, soprattutto nelle squadre del Caos e degli Uomini-lucertola, i cui giocatori occupano posizioni inesistenti in altre squadre.

Gli **Uomini di linea** sono i giocatori standard della squadra. Non sono particolarmente brillanti in nulla, tuttavia se necessario sono in grado di sostituire un giocatore infortunato. Alcune squadre sembrano essere composte esclusivamente da Uomini di linea, ecco perché stanno sempre in fondo alla classifica!

I **Blitzer** sono fra i migliori giocatori sul campo. Agili e veloci, sono abbastanza potenti da infrangere le linee avversarie.

I **Blocchi** sono estremamente forti e indossano un'armatura in più per proteggersi durante i potenti blocchi in cui sono specializzati. Tuttavia, non sono molto veloci e contro un avversario agile con spazio sufficiente per effettuare una schivata arriveranno sempre secondi.

I **Ricevitori** sono agilissimi, ma sprovvisti di armature solide, pertanto non possono permettersi di partecipare alle mischie. In campo aperto, comunque, non hanno rivali e nessuno riesce a ricevere la palla come loro. Di solito, i ricevitori si posizionano nella zona di meta avversaria, in attesa del passaggio decisivo per il touchdown. L'unico problema nell'essere un Ricevitore è che se qualcuno ti acchiappa...

I **Lanciatori** sono i giocatori di maggior prestigio sul campo, in grado di lanciare una bomba precisa a grande distanza, affinché venga ricevuta da un giocatore dall'altra parte del campo. Beh, almeno questa è la teoria... per lanciare bene la palla, infatti, ci vuole del vero talento!

I **Corridori** sono i giocatori più veloci della squadra, in grado di distanziare i compagni di squadra e far avanzare velocemente la palla attraverso il campo. Sebbene i Corridori non siano sempre agili come i Ricevitori, per le squadre che favoriscono un gioco basato sulla corsa piuttosto che sui passaggi sono elementi di grandissimo valore.

I **Colossi** sono fortissimi e possono occuparsi di quasi ogni avversario. Nessuna armatura garantisce una protezione sufficiente dai loro potenti colpi, eppure non sono fra i giocatori che più brillano per intelligenza. Ogni tanto, infatti, si bloccheranno sul campo nel bel mezzo dell'azione, per cercare di ricordare le istruzioni che gli sono state impartite...

• razze

In Blood Bowl, le squadre tendono a preferire un determinato stile di gioco, in base alla razza. In ogni caso, potrai adattare le tue tattiche alla squadra. Di seguito troverai le informazioni relative allo stile di ciascuna razza.



Umani: sebbene gli umani non abbiano le abilità speciali delle altre razze, non risentono neppure delle relative debolezze. Di conseguenza, le squadre di Umani sono estremamente flessibili e adattabili a un gioco basato sui passaggi o sul contatto!

Punti di forza: flessibilità, infatti le loro numerose posizioni specializzate consentono un gran numero di strategie.

Punti deboli: non eccellono in alcun campo.



Orchi: gli Orchi giocano a Blood Bowl da sempre e le loro squadre sono fra le più conosciute del campionato. Le squadre di Orchi hanno la tendenza a sfondare le linee avversarie, per creare una breccia sfruttabile dai loro corridori.

Punti di forza: forza fisica sopra la media, buona armatura, flessibilità.

Punti deboli: più lenti delle altre razze, quindi fai attenzione alla disposizione.



Nani: i Nani sembrano essere i giocatori perfetti per il Blood Bowl. Bassi, robusti, dotati di armature solide e testardi al punto di non accettare la morte! Molte delle loro squadre sono grandi sostenitrici dell'uccisione dei giocatori più forti della squadra avversaria e della neutralizzazione di tutti gli altri, per segnare touchdown senza incontrare resistenza e mettere al sicuro la vittoria!

Punti di forza: piuttosto elastici, i Nani sono bravissimi a bloccare.

Punti deboli: molto lenti, pertanto è necessaria una buona disposizione.



Skaven: gli Skaven non sono né i giocatori più forti, né tanto meno quelli più resistenti, tuttavia sono velocissimi! Molte delle squadre che li hanno affrontati sono state sconfitte perché gli Skaven si intrufolavano attraverso le loro linee per segnare un touchdown.

Punti di forza: agili e velocissimi.

Punti deboli: deboli e molto fragili; si fanno male con facilità.



Uomini-Lucertola: grazie all'astuto abbinamento di destrezza e pura potenza che dimostrano, gli Uomini-lucertola sanno cavarsela persino contro una squadra che picchia duro come il Caos. Inoltre, sono in grado di tener testa agli Skaven nella corsa.

Punti di forza: le agili Lucertoline si abbinano bene ai più potenti Sauri.

Punti deboli: la fragilità delle Lucertoline, gli unici giocatori in grado di segnare.



Goblin: le tattiche dei Goblin si affidano più alla speranza che al potenziale. Sono piccoli, lenti e giocano bene come ricevitori, tuttavia le loro possibilità di bloccare qualsiasi cosa più grande di loro è pressoché nulla. Ciò non sembra comunque preoccupare i Goblin, i quali si affidano a terribili armi segrete per vincere qualche incontro, di tanto in tanto.

Punti di forza: agili ed estremamente furbi, sono i maestri dell'inganno.

Punti deboli: sono molto fragili, inoltre agli arbitri non piace chi imbroglia.



Elfi silvani: per gli Elfi silvani, il passaggio lungo è tutto. I loro sforzi, infatti, si concentrano sul miglioramento del gioco basato su passaggi e ricezioni. Nessun elfo silvano degno di questo nome si lascia appesantire da un'armatura nel tentativo di bloccare gli avversari. Essi preferiscono fare affidamento sulle loro naturali abilità atletiche per non finire nei guai e in genere questo è sufficiente.

Punti di forza: la loro agilità non è seconda a nessuno, inoltre sono velocissimi.

Punti deboli: sono fragili e hanno poca resistenza. I giocatori sono cari da sostituire.



Caos: le squadre del Caos non sono note per la raffinatezza della strategia di gioco. La loro pianificazione si limita a un'azione a centrocampo che causi quanti più danni possibile al maggior numero di avversari possibile. Raramente si preoccupano di "fattori secondari" come recuperare la palla o segnare, almeno finché siano ancora presenti dei giocatori nella squadra avversaria!

Punti di forza: la forza fisica dei Guerrieri del Caos e l'incredibile abilità nel blitz degli Uomini-bestia.

Punti deboli: scarsa varietà di posizione, che si traduce in meno opzioni strategiche.

INIZIARE UNA NUOVA CAMPAGNA

• Creazione della squadra

Quando avvii una campagna o un campionato, devi per prima cosa creare una nuova squadra. Inizia scegliendo la razza dei giocatori, il simbolo della squadra e il livello di difficoltà della campagna.

Quest'ultimo influisce sul modo in cui giocheranno gli avversari: in modalità Facile, sarà più semplice sconfiggerli rispetto al livello Difficile.

Una volta confermata la scelta, accederai alla tastiera virtuale PSP™ per digitare il nome della squadra. Premi il tasto START per confermare e procedere.

• Selezione di una competizione in modalità Campagna

La mappa della campagna riunisce le competizioni più illustri in una stagione di Blood Bowl. Usa i tasti **↑↓←→** per navigare nella mappa e selezionare la coppa o il torneo a cui desideri partecipare. Nella parte destra dello schermo LCD trovi le informazioni sulla competizione selezionata. Se la palla si illumina, la competizione è disponibile.

Ci sono due cose di cui tenere conto sulla mappa della campagna:

- Il periodo: una stagione di Blood Bowl è suddivisa in 5 periodi, ognuno dei quali offre competizioni specifiche. Pertanto, puoi partecipare solo alle competizioni del periodo in corso.

- Prestigio: alcune competizioni richiedono un livello minimo di prestigio. Potrai quindi prendere parte alle competizioni più prestigiose solo dopo una o più stagioni, quando avrai abbastanza punti prestigio.



1. La competizione selezionata. L'icona della palla indica che hai prestigio sufficiente per partecipare.
2. Lo stadio visualizzato in grigio sarà disponibile in una fase più avanzata della stagione.
3. Informazioni sulla competizione selezionata: condizioni e premi per i vincitori.
4. Informazioni sulla tua squadra: prestigio e posizione in classifica.
5. Periodo della stagione.

All'inizio, sarà disponibile una sola competizione: la "Coppa pulita" (a nord sulla mappa). Selezionala con i tasti **↑↓←→** e conferma premendo il tasto **⊗**. A questo punto, accederai al menu del campionato.

• Acquisto di giocatori

La prima cosa da fare quando avvii una nuova campagna è ingaggiare giocatori per partecipare alla prima competizione.

Vai al tabellino con l'elenco dei giocatori e quindi alla pagina di acquisto.

A sinistra appare l'elenco di giocatori che puoi ingaggiare. Una squadra dev'essere composta da almeno 11 giocatori. Alcuni tipi di giocatori hanno un limite massimo per ogni squadra. Puoi formare una squadra a tua scelta seguendo le tue preferenze o il tuo stile di gioco. Se sei un principiante, è preferibile creare una squadra ben bilanciata con diversi tipi di giocatori, ognuno dei quali svolgerà una funzione specifica in campo.



1. Il budget disponibile, tra le altre cose, per acquistare giocatori.
2. Elenco dei tipi di giocatori disponibili per la tua squadra.
3. Prezzo di ogni giocatore.
4. Elenco dei giocatori correnti.
5. Posizione del giocatore selezionato.
6. Caratteristiche del giocatore.
7. Abilità del giocatore. Per ulteriori informazioni sulle abilità del giocatore, premi il tasto @.
8. Numero di giocatori in squadra.
9. Possibili evoluzioni per il giocatore (per ulteriori dettagli, consulta il capitolo Evoluzione dei giocatori).

Nella pagina di acquisto, usa i tasti   per selezionare i tipi di giocatori. Poi usa i tasti  e  per aggiungere o rimuovere un giocatore dalla selezione. Conferma la scelta premendo il tasto @. Hai sempre la possibilità di rimuovere giocatori dalla squadra senza subire penalità finanziarie, purché essi non abbiano ancora disputato una partita.

• Gestione della squadra

La gestione della tua squadra ruota intorno al tabellino, dove puoi avere una panoramica completa delle principali informazioni e accedere alle altre pagine gestionali.

Vedrai il nome della squadra, il simbolo, la razza, il denaro disponibile e la posizione in campionato o nella competizione.

Troverai inoltre il valore della squadra, calcolato sia in base al valore dei giocatori che a eventuali rilanci, guanti, ecc. in tuo possesso, oltre al livello di abilità dei singoli giocatori. Insomma, tutti gli elementi che compongono la tua squadra.

Il valore della squadra è un metodo immediato per confrontarti con gli avversari. Esso influenza inoltre la quantità di denaro disponibile per gli incentivi.



1. Nome della tua squadra.
2. Budget espresso in monete d'oro (GC).
3. Accedi ai menu di gestione della tua squadra.
4. La tua squadra: razza, valore e posizione in classifica nella campagna o nella competizione corrente.
5. Il tuo Fattore fan.
6. Incentivi disponibili.
7. Inizia la preparazione per la prossima partita.
8. Salva i tuoi progressi e quelli della tua squadra.

• Elenco giocatori

Selezionando l'elenco giocatori, avrai accesso a tutte le utili informazioni di gestione dei giocatori, quali posizione, livello, valore del giocatore, abilità, ecc. Da qui puoi acquistare giocatori, farli aumentare di livello quando ottengono esperienza o guardare le abilità nel dettaglio premendo il tasto .



• Evoluzione dei giocatori

I giocatori progrediscono e ottengono punti giocatore star (PGS) nel corso del gioco quando eseguono determinate azioni (passaggi, touchdown, espulsione di avversari...). Una volta raggiunto un determinato punteggio, essi possono salire di livello e ottenere nuove abilità, a seconda di razza e ruolo, scegliendo tra Generale, Forza, Agilità, Passaggio e Mutazione.

Quando uno dei tuoi giocatori sale di livello, puoi farlo evolvere dall'elenco giocatori. I giocatori che possono avanzare sono visualizzati in giallo. Premi il tasto ⊗ per selezionare un giocatore e scegli Salì di livello. Verrà effettuato un lancio esperienza per determinare le categorie di evoluzione disponibili. Scegli con attenzione l'abilità o la caratteristica che selezioni, perché potrebbe avere un ruolo decisivo nel prossimo incontro.

Le categorie di abilità che puoi acquisire sono rappresentate da icone nella pagina dei dettagli del giocatore.



Se un'icona è visualizzata in grigio, il personaggio non può ottenere abilità in quella categoria. Se appare un dado accanto all'icona, avrai accesso alle abilità di quella categoria soltanto ottenendo un doppio al lancio esperienza.

Tuttavia, noterai che se ottieni un risultato pari o superiore a 10 nel lancio esperienza, avrai anche la possibilità di aumentare una caratteristica del giocatore, invece di selezionare una nuova abilità.

La tabella seguente riassume i risultati possibili del lancio esperienza.

Risultato del lancio esperienza	Scelte disponibili
2-9	- Nuova abilità
10	- Aumenta MA o AV di 1 punto oppure nuova abilità
11	- Aumenta AG di 1 punto oppure nuova abilità
12	- Aumenta ST di 1 punto oppure nuova abilità

Il Guaritore

garantisce alla tua squadra un rilancio in caso di lancio infortunio di uno dei tuoi giocatori, permettendoti di scegliere tra due esiti diversi. Quando un giocatore si fa male, ti verrà consigliato l'impiego di un guaritore.

Un rilancio

ti offre una seconda occasione nel caso in cui dovessi ottenere un risultato indesiderato per un'azione. I rilanci sono disponibili per ogni tempo di una partita e, se usati saggiamente, possono fare la differenza, specialmente negli scontri serrati.

Spesso le cheerleader

sono più popolari della squadra stessa. Per questo sono fondamentali per ottenere il supporto degli spettatori. Le cheerleader possono portare il pubblico dalla tua parte al calcio d'inizio.

Acquisto del Fattore fan

Il Fattore fan indica il livello di adorazione della tua squadra da parte degli spettatori. Maggiore è il Fattore fan, più saranno le probabilità che i tifosi siano dalla tua parte al calcio d'inizio. Il livello del Fattore fan aumenta o diminuisce dopo ogni partita a seconda del risultato. Puoi acquistare il Fattore fan una sola volta, al momento della creazione della squadra.

PREPARTITA

+ Preparazione della partita

Sebbene non sia certo che una partita ben preparata garantisca la vittoria, è invece sicuro che una partita mal preparata garantisce una sconfitta, quindi cerca di ottenere il maggior vantaggio possibile!

• Incentivi e mercenari

Ti piace pianificare qualche mossa subdola prima dell'incontro? Allora gli incentivi sono quello che fa per te! Tutti questi piccoli piaceri distinguono Blood Bowl dagli altri sport!

Gli incentivi ti permettono di acquistare un po' di aiuto per la tua squadra nel caso in cui essa sia più debole di quella avversaria. Il denaro ottenuto per gli incentivi proviene da un fondo cassa e tutto il denaro che non usi va perduto, quindi non esitare e spendi fino all'ultimo centesimo! In modalità Campionato, puoi aumentare il fondo cassa per gli incentivi usando il denaro guadagnato nelle competizioni o nella campagna, ma fai attenzione, perché non potrai più recuperarlo.

Attenzione! Gli incentivi acquistati per una partita non possono essere conservati per gli incontri successivi.

Esistono tre tipi di incentivi:

Guaritore vagante

Un guaritore che offre i suoi servizi per la durata di una partita. Si comporta come un normale guaritore, permettendoti di rilanciare in caso di grave infortunio per uno dei tuoi giocatori.

Corruzione

Corrompendo l'arbitro potrai stare certo che guarderà da un'altra parte quando uno dei tuoi giocatori commetterà un fallo. Tale giocatore resterà in campo nonostante l'azione da espulsione.

Rilanci extra

Offre un rilancio extra per ogni tempo della partita. Quindi potrai rilanciare in qualsiasi momento nel corso del tuo turno, sperando in un risultato più fortunato. In questo caso però dovrai accettare il nuovo risultato, qualunque esso sia.

Mercenari

Puoi assumere temporaneamente altri giocatori per rimpolpare il tuo elenco giocatori con mercenari che parteciperanno a un'unica partita. Oltre ai giocatori normali, hai accesso al campione della tua razza, denominato giocatore star. La star possiede caratteristiche eccellenti e molte abilità e può far cambiare le sorti di una partita anche da solo.

Ciononostante, questa grande fama lo rende estremamente costoso...
Fai attenzione, perchè i giocatori ingaggiati in questo modo resteranno nella tua squadra solo per una partita.

Consulta attentamente tutti gli incentivi in modo da contrastare le strategie degli avversari, poi acquista i mercenari, preparati per il massacro e studia una strategia vincente per l'incontro!

• Posizionamento in campo

La prima cosa da fare in una partita è posizionare i giocatori sul campo. Nell'elenco in alto a sinistra sullo schermo sono presenti diverse formazioni. Usa i tasti ◀ ▶ per scorrere le formazioni proposte dal gioco.

Se nessuna di esse ti soddisfa, puoi posizionare i giocatori manualmente. Per farlo, passa alla modalità Modifica premendo il tasto Ⓢ quindi sposta i singoli giocatori. Usa i tasti [L] e [R] per passare da un giocatore all'altro.

Se vuoi che la tua formazione venga accettata, devi rispettare alcune regole:

- In campo ci devono essere 11 giocatori. Se hai più di 11 giocatori in squadra, le riserve resteranno disponibili nell'elenco squadra.
- Almeno 3 giocatori devono trovarsi sulla linea di mischia.
- Puoi avere al massimo 2 giocatori su ogni fascia.

Attenzione! Hai a disposizione un tempo limitato per completare la formazione. Il conto alla rovescia viene visualizzato nella parte sinistra dello schermo.

Se completi la formazione prima dello scadere del tempo, puoi confermare la selezione premendo il tasto ⓧ.



COME SI GIOCA

• Interfaccia di gioco



1. La squadra in gioco.
2. Informazioni sulla squadra:
 - Logo e colore della squadra
 - Touchdown segnati
 - Numero di rilanci disponibili
 - Numero di interventi del guaritore disponibili
3. Un raggio di luce giallo indica la posizione della palla.
4. I giocatori della tua squadra appaiono all'interno di un cerchio, che diventa verde quando il giocatore può effettuare un'azione o rosso se non sono possibili altre azioni.
5. Numero di tumi giocati. Il primo tempo finisce al termine dell'ottavo tumo del secondo giocatore.
6. Icona blitz: si illumina se il blitz è ancora disponibile per il tumo corrente.
7. Registro partita. Qui appaiono le azioni e i risultati dei lanci di dadi.
Puoi mostrare/nascondere questo registro dal menu a cui si accede premendo il tasto SELECT.
8. Azione da eseguire (cfr. Azioni dei giocatori nella sezione seguente).
9. Informazioni sul giocatore selezionato.
10. Caratteristiche del giocatore selezionato.
11. Questa icona viene visualizzata se il giocatore selezionato è in possesso della palla.

• Azioni dei giocatori

Tutte le azioni elencate di seguito sono descritte nel tutorial "Azioni dei giocatori". Non esitare ad avviare questo tutorial prima di iniziare a giocare, in modo da conoscere tutte le regole di base per poter affrontare la tua prima partita!

Movimento



Selezionando uno dei tuoi giocatori con il tasto ⊗, vedrai che la sezione del campo che lo circonda è suddivisa in caselle colorate. Le caselle verdi rappresentano le sue normali possibilità di movimento (i punti MA), mentre le due caselle con i dadi (tre se il giocatore possiede l'abilità Scatto) possono essere raggiunte solo con un "Tentativo". Nota inoltre l'icona azione in basso a sinistra sullo schermo, con un piede e un numero: indica quante caselle percorrerai se accetti il tragitto corrente.

Fare un "Tentativo" significa lanciare i dadi per muoversi di due caselle extra oltre al movimento iniziale (MA). Quando muovi il tuo giocatore, le caselle su cui passa sono indicate da un gettone verde. Le caselle verdi contrassegnate da un dado significano che dovrai effettuare un "Tentativo" con una possibilità su 6 di inciampare. Le caselle con un dado rosso indicano che stai uscendo da una zona di placcaggio, il che significa che dovrai effettuare un lancio agilità per tentare di schivare l'avversario (cfr. "Placcaggio e schivata").

Pertanto, rifletti bene prima di confermare un'azione, perché un fallimento causa un turnover, ovvero la fine del tuo turno. Il tuo giocatore potrebbe perfino subire un infortunio.

Per muovere il giocatore:

- Usa i tasti **↑↓←→** per spostare il puntatore sopra il giocatore che desideri selezionare.
- Conferma la scelta premendo il tasto **⊗**. Le caselle intorno al giocatore sono visualizzate in verde.
- Scegli la casella di destinazione usando i tasti **↑↓←→** (a prescindere dal fatto che la casella sia libera oppure occupata). L'azione da eseguire viene visualizzata in basso a sinistra sullo schermo.
- Premi il tasto **⊗** per scegliere l'azione, che viene visualizzata sul terreno.
- Premi di nuovo il tasto **⊗** per confermare l'azione.
- In alternativa, puoi anche muovere il giocatore di una casella alla volta spostando il

cursore dopo avere selezionato una casella. L'azione viene eseguita quando premi il tasto ⓧ senza muovere il puntatore.

Per annullare un'azione non ancora confermata o per deselezionare un giocatore, premi il tasto Ⓞ.

ATTENZIONE! Quando il tuo giocatore attraversa una zona di placcaggio, la casella oltre il limite di tale zona viene contrassegnata da un dado rosso. Se l'avversario riesce a placcarti, causerà un turnover.

PLACCAGGIO E SCHIVATA

Esistono imbrogli ben peggiori dei falli. Per esempio, quando uno dei tuoi giocatori tenterà di allontanarsi da un avversario, quest'ultimo cercherà di placcarlo alle spalle.

Ogni giocatore in campo ha una zona di placcaggio composta dalle 8 caselle che lo circondano.

Il giocatore tenta automaticamente di schivare quando si allontana da un avversario o quando cerca di accerchiarlo. Maggiore è il numero di zone di placcaggio che coprono la casella di destinazione, più sarà difficile schivare. Le tue probabilità di successo dipendono essenzialmente dall'agilità del giocatore. Maggiore è questo valore, più sono le probabilità di riuscita della schivata. Sono d'aiuto anche alcune abilità, per esempio Schivata, che consente di rilanciare.

ATTENZIONE! Durante l'incontro starà a te valutare se ne vale la pena, poiché una schivata non riuscita vorrà dire un giocatore a terra, esposto al rischio di infortuni! Inoltre, cosa più importante, una schivata non riuscita causa un turnover, ossia la fine del tuo turno!



Blocco



Blood Bowl non è adatto alle femminucce. Dovrai bloccare gli avversari per riuscire a raggiungere la zona di meta. Per bloccare, il tuo giocatore deve trovarsi in una casella accanto a quella in cui si trova l'avversario, in altre parole quest'ultimo dev'essere in una delle 8 caselle adiacenti e non dev'essersi ancora mosso. Seleziona un giocatore e premi il tasto ⊗ sull'avversario che desideri bloccare.

Decisioni di blocco

- Durante una partita, per stabilire la difficoltà di un blocco, dovrai tenere conto di diversi fattori. La difficoltà della riuscita di un blocco dipende dalla forza (ST) del giocatore, rispetto a quella dell'avversario: maggiore è la tua forza rispetto alla sua, più alte sono le probabilità di riuscita.
- Le abilità possedute da alcuni giocatori possono influenzare l'esito di un blocco.
- L'ultimo fattore da tenere in considerazione in un blocco è la possibile assistenza da parte dei compagni, che si traduce in un bonus +1 al valore di forza. Allo stesso modo, un avversario non marcato nella zona di placcaggio del giocatore che tenta il blocco causerà una penalità pari a -1 forza.

Per assistere un compagno, il giocatore deve trovarsi accanto all'avversario e non avere nessun giocatore dell'altra squadra adiacente alla sua zona di placcaggio. Un giocatore

Per assistere un compagno, il giocatore deve trovarsi accanto all'avversario e non avere nessun giocatore dell'altra squadra adiacente alla sua zona di placcaggio. Un giocatore può assistere diversi blocchi per turno, sia che abbia già eseguito le sue azioni, sia che il suo turno non sia ancora giunto. Nota: alcune abilità, come Guardia, possono modificare l'assistenza fornita.

In un blocco, quando selezioni un avversario per la prima volta premendo il tasto ⊗, puoi facilmente vedere i possibili giocatori assistenti, indicati da una croce gialla. Usando la funzione di assistenza, due giocatori deboli possono affrontarne uno più forte!



Un'elevata differenza di forza consente di lanciare più dadi blocco e quindi di scegliere il risultato migliore (cfr. Il principio dei dadi). Se l'avversario è più forte di te, sarà lui a scegliere il risultato, il quale viene elaborato come segue:

- 1 dado: i giocatori hanno la stessa forza.
- 2 dadi: un giocatore è più forte e può scegliere quali dadi tenere.
- 3 dadi: un giocatore è forte almeno il doppio dell'altro.

Quando preselezioni l'avversario, puoi controllare quanti dadi verranno lanciati e chi potrà sceglierli, osservando l'icona visualizzata in basso a sinistra sullo schermo, che mostra dei dadi bianchi  quando sarai tu a scegliere il risultato e dei dadi rossi 

quando sarà l'avversario a scegliere.

Blitz



Puoi tentare solo un blitz per turno. Il blitz consente di muovere un giocatore e tentare un blocco e puoi eseguirlo solo con giocatori che non hanno ancora compiuto nessuna azione nel turno corrente. Per effettuare un blitz, seleziona un giocatore con il tasto ⊗, quindi premi il tasto ⊙ per attivare/disattivare la modalità blitz, in particolare se desideri muoverti o rialzarti prima di bloccare.

Altrimenti, prendi direttamente di mira un avversario e premi due volte il tasto ⊗.

Ricorda che, quando effettui un blitz, puoi muoverti dopo il blocco.

Il blitz viene usato automaticamente quando è disponibile. Sopra la testa del giocatore che esegue un blitz appare una piccola saetta.

Fallo



Per aumentare le possibilità di causare un infortunio a un avversario, commetti fallo mentre è a terra. Ma fai attenzione, perché hai buone probabilità di farti espellere dall'arbitro per il resto della partita, a meno che tu l'abbia corrotto, facendo sì che guardi dall'altra parte...

Per fare fallo, devi prendere di mira un giocatore a terra, il quale effettuerà un lancio armatura con una penalità. Se il risultato supera il suo valore armatura, dovrà effettuare un lancio infortunio.

Come nel caso del blocco, i tuoi compagni possono assistere il tuo giocatore per superare l'armatura dell'avversario e ferirlo più facilmente.

I compagni in grado di garantire un bonus +1 devono trovarsi accanto al bersaglio a terra e non essere in alcuna zona di placcaggio avversaria. Costoro non vengono espulsi dall'arbitro, quindi non preoccuparti dell'etica delle loro azioni!

Alzarsi



Quando uno dei tuoi giocatori è a terra e si è ripreso dallo stordimento (ovvero quando giace a terra ma non ci sono più le stelline sopra di lui), puoi farlo rialzare. Questa azione impiega tre caselle di movimento e non è consentito alcun blocco (tranne nel caso del blitz).

Passaggio lungo



Per tentare un passaggio, seleziona il portatore di palla, quindi scegli il ricevitore. Conferma con il tasto ⊗. Alcuni giocatori avversari possono essere circondati da un cerchio blu: ciò significa che si trovano sulla traiettoria della palla e potrebbero intercettarla.

Passaggio diretto



Questo tipo di azione ti consente di passare la palla a un compagno vicino e ha maggiori probabilità di riuscita grazie al bonus +1, quindi usala saggiamente. L'esecuzione del passaggio diretto funziona come il passaggio lungo.

Puoi eseguire ciascuna di queste azioni solo una volta per turno.

Recupero



Si tratta di una delle azioni più importanti in Blood Bowl: infatti, non si gioca con i piedi!

Per eseguirla, un giocatore non deve fare altro che recarsi nella casella in cui si trova la palla. Subisci una penalità -1 agilità per ogni avversario a distanza di una casella dalla palla. Lancia un dado agilità per scoprire se riuscirai o meno a raccogliere la palla. In caso di fallimento, causerai un turnover.

Balzo



Pochi giocatori sono dotati di questa abilità, che consente di superare un muro di difensori o qualsiasi altro ostacolo sul loro cammino. Per usarla, premi il tasto ⊗; la zona di movimento del giocatore viene indicata da icone blu.

Lancia compagno



Un giocatore dotato di questa abilità può lanciare un compagno (in possesso di palla o meno) oltre i difensori. L'unico rischio è che il compagno venga divorato, facendo una brutta fine!

Alcune azioni sono disponibili solo quando il giocatore possiede determinate abilità (per esempio Lancia compagno).

Tutte queste azioni, a eccezione del movimento, richiedono uno o più lanci di dadi. Sta a te minimizzare il fattore di casualità per poter eseguire tutte le azioni.

Qualsiasi azione fallita, ossia con un risultato dei dadi sfavorevole, causa un turnover, cioè la fine del tuo turno.

Per questo motivo, ti conviene eseguire prima le azioni più sicure.

GERMAN

MEMORY STICK DUO™

Um Spielstände und -einstellungen zu sichern, stecken Sie einen Memory Stick Duo™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz des PSP™-Systems ein. Gesicherte Spieldaten können vom selben Memory Stick Duo™ oder einem beliebigen Memory Stick Duo™ geladen werden, der gespeicherte Spieldaten enthält. Dieses Spiel hat eine Autosave-Funktion. Daher kann es zu Datenverlusten kommen, wenn während des Spiels ein Memory Stick Duo™ eingesteckt oder entfernt wird.

SPRACHEINSTELLUNGEN

Blood Bowl unterstützt fünf Sprachen: Englisch, Französisch, Spanisch, Deutsch und Italienisch.

Wenn Sie das Spiel laden, verwendet es die Standardspracheinstellung des PSP™-Systems. Sollte die Standardsprache des PSP™-Systems eine andere sein als eine der fünf unterstützten, wird Englisch als Spielsprache verwendet.

Sie können die Spracheinstellungen in den Spieleoptionen ändern, allerdings wird diese Änderung nicht gespeichert.

WLAN-FUNKTIONEN

Bei Titeln, die die WLAN-Funktionen unterstützen, können die Benutzer mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und über eine Verbindung mit einem Wireless Local Area Network (WLAN - kabelloses lokales Netzwerk) gegen andere Benutzer antreten.



AD-HOC-MODUS

Der Ad-hoc-Modus ist eine WLAN-Funktion, mit der zwei oder mehr verschiedene PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



GAME SHARING

Manche Titel bieten dem Spieler die Möglichkeit, mit Hilfe der "Game Sharing"-Option bestimmte Teile des Spiels anderen Benutzern zur Verfügung zu stellen, die nicht über das PSP™-Spiel verfügen.



INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine WLAN-Funktion, mit der das PSP™-System über einen WLAN-Zugriffspunkt (ein Gerät zum Verbinden mit kabellosen Netzwerken) eine Verbindung zu einem Netzwerk herstellen kann. Damit der Infrastruktur-Modus korrekt verwendet werden kann, müssen einige Voraussetzungen erfüllt sein, wie etwa ein Vertrag mit einem Internetdienstanbieter, ein Netzwerkgerät (z.B. ein WLAN-ADSL-Router), ein WLAN-Zugriffspunkt und ein PC. Weitere Informationen über die Konfiguration finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres PSP™-Systems.

EINLEITUNG

Hallo liebe Sportsfreunde und herzlich willkommen zur heutigen Blood Bowl-Veranstaltung. Wie Sie sehen und hören können, ist das Stadion auch heute Abend ausverkauft. Auf den Tribünen ist jede Rasse des bekannten Universums vertreten – und die Zuschauer grüßen lauthals voller Vorfreude auf das heutige Match. Jim, mein alter Freund, könntest du für unsere neuen Zuschauer bitte kurz die Regeln zusammenfassen?

– Aber klar doch, Bob! Wie du weißt, ist Blood Bowl ein epischer Kampf zwischen zwei Mannschaften von schwergepanzerten und ziemlich wahnsinnigen Kriegern. Die Spieler passen, fangen und rennen, um den Ball bis zum anderen Ende des Spielfelds zu bringen – in die Endzone. Das andere Team muss natürlich alles daran setzen, sie daran zu hindern und ihrerseits den Ball in die Hände zu bekommen. Wenn es einer Mannschaft gelingt, den Ball in die gegnerische Endzone zu bringen, erzielt sie einen Touchdown. Das Team mit den meisten Touchdowns am Ende gewinnt das Match!

DAS SPIEL

Blood Bowl ist eine Mischung aus Strategiespiel und Sportsimulation, die selbst die Nerven der besten Taktiker auf eine harte Probe stellen wird. Das Grundprinzip des Spiels ist sehr einfach: Zwei Mannschaften, ein Ball. Die Mannschaft, die mit dem Ball die gegnerische Endzone erreicht, erzielt einen „Touchdown“. Dabei ist jedes Mittel recht, es gibt so gut wie keine Einschränkungen – Sie können Ihre Gegner sogar treten und verletzen, während der Schiedsrichter zufällig in die andere Richtung schaut.

Dank der großen Auswahl an Rassen, die für jeden Spielertyp etwas bieten, sowie der zahllosen taktischen Möglichkeiten hat sich Blood Bowl zur Referenz in Sachen Taktik und Strategie entwickelt. Für einen Sieg brauchen Sie da schon Nerven aus Stahl und nicht zuletzt ein Gespür für das Spiel. Der allgegenwärtige Humor sowie der Einsatz von Waffen und anderen unzulässigen Hilfsmitteln machen Blood Bowl zu einem eher ungewöhnlichen Vertreter des klassischen Sportsimulationsgenres – ganz zur Freude der Spieler.

Steuerung

TASTEN	AKTIONEN
⊙-Taste	Spielerauswahl aufheben/Aktion abbrechen
⊗-Taste	Spieler auswählen/ Aktion ausführen/bestätigen
⊕-Taste	Blitzaktion ausführen/abbrechen
⊕-Taste	Mögliche Aktionen durchschalten
[L] [R]-Taste	Nächsten/vorherigen Spieler auswählen
START -Taste	Runde beenden
SELECT -Taste	Spielenü/Pause
↑↓←→	Zeiger bewegen
Analog-Pad	Kamera bewegen

HAUPTMENÜ

Einzelspieler In einem Einzelmatch können zwei Teams direkt gegeneinander antreten. Wählen Sie dazu entweder eines der vorhandenen Teams aus oder importieren Sie Ihre eigene Mannschaft aus einer Kampagne oder einem Wettbewerb, indem Sie bei der Teamauswahl die -Taste drücken. Die gegnerische KI verfügt über drei Schwierigkeitsgrade: Leicht, Normal und Schwer.

Das Ergebnis eines Einzelmatches hat keine Konsequenzen: Weder das Team noch die Spieler entwickeln sich dabei weiter. Jedes Mal, wenn Sie ein Einzelmatch spielen, werden Sie die Teams im gleichen Zustand vorfinden. Das Konzept der Teamentwicklung und des konstanten Wettbewerbs mit anderen Mannschaften spielt in diesem Modus keine Rolle.

Eine Kampagne beginnen Im Kampagnenmodus können Sie die Entwicklung Ihres Teams über mehrere Saisons hinweg verfolgen: Treten Sie gegen 64 andere Mannschaften an, nehmen Sie an zahlreichen Wettbewerben teil, entwickeln Sie Ihre Spieler, stellen Sie neue Athleten ein und erhöhen Sie Ihre Beliebtheit, um die Spitze der Rangliste zu erklimmen.

Weitere Informationen darüber, wie Sie eine Kampagne spielen, erhalten Sie im Kapitel „Eine neue Kampagne beginnen“.

Einen Wettbewerb beginnen In diesem Modus können Sie in drei unterschiedlichen Wettbewerben antreten, in denen Sie mit dem Team Ihrer Wahl in gnadenlosen Turnieren gegen unbarmherzige Gegner spielen. Ihre Spieler gewinnen nach jedem Match an Erfahrung und können ihre Fertigkeiten verbessern.

Je nach Matchresultat erhalten die Teams Punkte, die sich auf ihre Platzierung in der Tabelle auswirken. Die Verteilung der Punkte sieht folgendermaßen aus: 3 Punkte für einen Sieg, 1 Punkt für ein Unentschieden und 0 Punkte für eine Niederlage.

Pokal: Der Pokalwettbewerb wird im K.O.-Modus gespielt, in dem der jeweilige Verlierer eines Matches ausscheidet. D.h. Sie treten gegen andere Teams an und wenn Sie verlieren, ist der Wettbewerb für Sie zu Ende! Aber selbst wenn das geschieht, müssen Sie sich keine großen Sorgen machen – Sie können Ihr Glück versuchen, wenn der Pokalwettbewerb das nächste Mal wieder stattfindet!

Meisterschaft: In der Meisterschaft können Sie sich über eine ganze Saison mit anderen Teams messen. Sie müssen mehr Siege als die Konkurrenz einfahren, um den Titel des Divisionsmeisters zu erringen und in die nächsthöhere Division aufzusteigen. Wenn Sie allerdings auf dem letzten Platz landen, steigen Sie in die nächsttiefere Division ab.

Meisterschaft + Pokal: Sie würden gerne an einer Meisterschaft UND einem Pokalwettbewerb teilnehmen? Kein Problem. Sie müssen Ihr Können nur der Reihe nach beweisen, zuerst in der Meisterschaft, danach im Pokal. Haben Sie das Zeug dazu, zwei Titel in einer Saison zu erringen? Ihre Gegner glauben das nicht...

Diese Wettbewerbe können in zwei verschiedenen Modi gespielt werden: Normal und Herausforderung. Im Modus „Herausforderung“ dürfen Sie Ihren nächsten Gegner auswählen.

MEHRSPIELER

In einem Mehrspielermatch spielen Sie gegen einen Freund. Sie können entweder eines der vorgegebenen Teams auswählen oder mit einer importierten Mannschaft spielen. Damit haben Sie die Möglichkeit, die Teams zu testen, die Sie im Kampagnen- oder Wettbewerbsmodus aufgebaut haben. Drücken Sie die ©-Taste, um eines der zuvor gespeicherten Teams zu importieren.

Bei Matches mit mehr als einem Spieler benutzt Blood Bowl den Namen, der im PSP™-System eingestellt ist, um die verschiedenen PSP™-Systeme unterscheiden zu können. Bestimmte Zeichen können nicht dargestellt werden. Die in Blood Bowl zulässigen Zeichen sind A-Z, a-z, 0-9 sowie . - _ : ! ? () und gewöhnliche lateinische Zeichen. Nicht unterstützte Zeichen werden durch „_“ ersetzt.

Hot Seat

Im Hotseat-Modus können zwei Spieler auf einer PSP™ gegeneinander antreten. Die Spieler kommen abwechselnd zum Zug.

Hinweis: Sie können im Hotseat-Modus nur Einzelmatches spielen. Wettbewerbe und Kampagnen stehen hier nicht zur Verfügung.

Netzwerk

Sie können entweder selbst ein Spiel erstellen und darauf warten, dass ein anderer Spieler einsteigt, oder selbst einer bereits bestehenden Partie beitreten. Ihre Mitspieler müssen sich in der Nähe befinden und die Wireless-Funktion (WLAN) ihrer PSP™ eingeschaltet haben (WLAN-Schalter der PSP™).

Hinweis: Sie können in diesem Modus nur Einzelmatches spielen. Wettbewerbe und Kampagnen stehen hier nicht zur Verfügung.

• Spiel laden

Wenn Sie Blood Bowl zum ersten Mal starten, wird Ihnen das Tutorial empfohlen. Sie sollten das gesamte Tutorial, das aus fünf Teilen besteht, auf jeden Fall spielen. Die einzelnen Teile erläutern die verschiedenen Aspekte des Spiels und ermöglichen Ihnen einen schnellen Einstieg. Lesen Sie sich die Informationen gründlich durch, um sowohl die grundlegenden Regeln von Blood Bowl als auch den allgemeinen Spielablauf zu verstehen.

• Tutorial

Wenn Sie Blood Bowl zum ersten Mal starten, wird Ihnen das Tutorial empfohlen. Sie sollten das gesamte Tutorial, das aus fünf Teilen besteht, auf jeden Fall spielen. Die einzelnen Teile erläutern die verschiedenen Aspekte des Spiels und ermöglichen Ihnen einen schnellen Einstieg. Lesen Sie sich die Informationen gründlich durch, um sowohl die grundlegenden Regeln von Blood Bowl als auch den allgemeinen Spielablauf zu verstehen.

• Optionen

Im Optionsmenü legen Sie die Sprache fest und passen die Soundeinstellungen an. Hier können Sie die Lautstärke der Effekte und Musik ändern. Unter „Mitwirkende“ sehen Sie, wer alles an der Entwicklung von Blood Bowl mitgearbeitet hat.

GRUNDLAGEN

• Allgemeine Regeln

Blood Bowl ist ein rundenbasiertes Spiel. Ein Match setzt sich aus zwei Halbzeiten mit je 8 Runden zusammen. Die Trainer haben in jeder Runde die Möglichkeit, ihre gewünschten Aktionen ausführen zu lassen.

Das Ziel besteht darin, mehr Touchdowns zu erzielen als der Gegner. Um einen Touchdown zu erzielen, muss ein Spieler mit dem Ball die gegnerische Endzone erreichen. Die Mannschaft, die nach dem Ende der zweiten Halbzeit die meisten Touchdowns erzielt hat, gewinnt das Match.

Die Besonderheit von rundenbasierten Spielen liegt in der Art, wie Bewegungen umgesetzt werden. Wenn Sie einen Ihrer Spieler auswählen, können Sie sehen, dass das Spielfeld um ihn herum in farbige Quadrate eingeteilt ist. Grüne Quadrate kann der Spieler mit normaler Bewegung erreichen, während grüne Quadrate mit Würfelsymbolen einen Spurt erfordern. Bei der Bewegung Ihres Spielers wird sein Laufweg mit grünen Kreissymbolen hervorgehoben. Um den Spieler zu bewegen, können Sie entweder das Zielfeld direkt auswählen und mit der -Taste bestätigen oder Quadrat für Quadrat vorgehen.

Wenn Sie Ihr laufendes Match aufgeben (im Pausenmenü via SELECT-Taste), werden dem gegnerischen Team so viele Touchdowns gutgeschrieben, dass es mit mindestens 2 Punkten Abstand das Match gewinnt (mindestens aber 2 Touchdowns).

• Turnover

Turnover stellen ein sehr wichtiges Spielelement dar, das Sie auf jeden Fall gut verstehen sollten. Ein Turnover kann aus verschiedenen Gründen eintreten (siehe Liste weiter unten) und führt dann dazu, dass Ihr Zug sofort endet, selbst wenn Sie noch nicht alle Ihre geplanten Aktionen ausgeführt haben. Dies ist eine Liste von Gründen für einen Turnover:

- Einer Ihrer Spieler geht zu Boden oder wird des Feldes verwiesen.
- Der vorgesehene Empfänger eines Passes oder einer Ballübergabe schafft es nicht, den Ball zu fangen. Der Pass wird vermasset.
- Einer Ihrer Spieler versucht, den Ball aufzuheben, und scheitert.
- Ein Touchdown wird erzielt.
- Ihre Zeit läuft ab.
- Der Spieler mit dem Ball kann nicht richtig landen, wenn die Fertigkeit "Mitspieler werfen" eingesetzt wird.

Grundsätzlich führt jede aufgrund eines schlechten Würfelwurfs fehlgeschlagene Aktion zu einem Turnover. Daher sollten Sie zu Beginn Ihres Zuges die einfachen Aktionen ausführen, bevor Sie sich an schwierige Dinge wagen, die in einem Turnover resultieren könnten.

Zum Verhindern eines Turnovers können Sie einen Wiederholungswurf einsetzen. Die oben aufgeführten Aktionen werden durch Würfelproben ausgeführt. Wenn Sie noch über Wiederholungswürfe verfügen, können Sie pro Runde eine misslungene Probe wiederholen und auf ein besseres Ergebnis hoffen, um den Turnover abzuwenden. To avoid a turnover, you may use a Reroll. The actions detailed above are determined by a dice roll. If you still have some rerolls available, you may retry a failed roll once per turn, and hope for a more favourable outcome to escape the turnover.

• Das Würfelprinzip

Blood Bowl basiert auf dem gleichnamigen Brettspiel. Daher kommen Würfel zum Einsatz, um die Ergebnisse der Aktionen im Spiel zu ermitteln. Zwei Arten von Würfeln werden dabei verwendet:



Der klassische Würfel: Mit diesem sechseitigen Würfel wird der Erfolg oder Misserfolg von nahezu allen Aktionen ermittelt, die der Spieler in einem Match ausführen kann, wie etwa Passen, Tacklings, Ball aufheben usw.

Die Vorgehensweise ist einfach: Jeder Spieler setzt je nach seinen Fertigkeiten eine bestimmte Anzahl von Würfeln ein, um festzustellen, ob er eine Aktion erfolgreich ausführen kann oder nicht.

Bei einem Passversuch z.B. ist die Geschicklichkeit ausschlaggebend. Je höher sie ist, desto größer sind die Erfolgchancen. Ein Spieler mit einer Geschicklichkeit von 3 hat eine Erfolgchance von 50%. D.h. er führt seine Aktion bei einem Ergebnis von 4, 5 oder 6 erfolgreich aus.



Darüber hinaus gibt es auch einen besonderen Würfel, der **Blockwürfel** genannt wird. Dieser kommt nur bei Blocks zum Einsatz. Das Ergebnis hängt in diesem Fall nicht von den Fertigkeiten der Spieler ab. Weitere Informationen darüber erhalten Sie im Tutorial „Spieleraktionen“.

Es folgt eine vollständige Liste der möglichen Blockwürfelergebnisse und ihrer Folgen:

**Verteidiger fällt:**

Der Verteidiger wird zurückgestoßen und geht zu Boden. Im Allgemeinen ist dies das gewünschte Ergebnis für den Angreifer.

**Verteidiger stolpert:**

Der Verteidiger wird zurückgestoßen und geht zu Boden, außer er besitzt die Fertigkeit "Ausweichen" – in dem Fall wird er nur zurückgestoßen.

**Schieben:**

Der Verteidiger wird nur zurückgestoßen.

**Beide fallen:**

Beide Spieler gehen zu Boden, außer einer oder beide Spieler besitzen die Fertigkeit "Blocken", da diese verhindert, dass ein Spieler zu Boden geht. Wenn der Angreifer zu Boden geht, bedeutet dies das Rundenende für sein Team.

**Attacker Down**

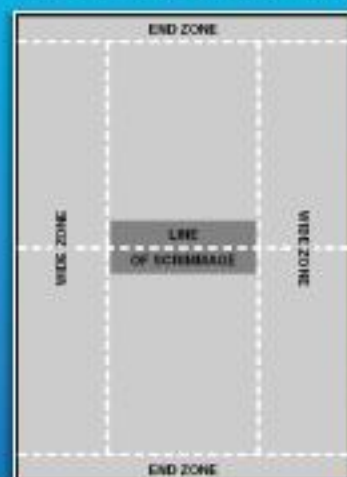
The attacking player is knocked down. This is a much sought after result for a defender as it causes a turnover in favour of his team.

Hinweis: Weitere Fertigkeiten im Spiel können das Würfelergebnis beeinflussen. Sie werden im Wettbewerbsmodus im Kadermenü detailliert beschrieben.

+ Das Spielfeld

Dies ist das Spielfeld, auf dem die Blood Bowl-Matches stattfinden. Es ist zu Beginn noch groß und grün (fast wie ein Ork), aber nur keine Sorge – es wird schnell genug eine gesunde rote Farbe annehmen! Das Feld ist in Quadrate eingeteilt, mit denen die Bewegung und der Kampf gehandhabt werden.

Auf einem Quadrat kann zur gleichen Zeit nur ein Blood Bowl-Spieler stehen.



Die Bereiche an den beiden kurzen Enden des Feldes werden Endzonen genannt. Wenn ein Team den Ball in die gegnerische Endzone trägt, erzielt es einen Touchdown. Die Mannschaft mit den meisten Touchdowns am Ende gewinnt das Match!

In der Mitte des Spielfeldes verläuft die Mittellinie und die Bereiche seitlich dieser Linie werden als Randzonen bezeichnet. Die Quadratreihe entlang der Mittellinie und zwischen den Randzonen (insg. 14 Quadrate) wird Line of

Scrimmage genannt. Die unterschiedlichen Zonen des Spielfeldes können Sie auf dem rechten Bild sehen.

+ Spielertypen

Jeder Ihrer Spieler wird in erster Linie durch seine Rasse festgelegt. Das ist sehr wichtig, denn es kommt selten vor, dass Spieler verschiedener Rassen in einem Team spielen. Zudem entspricht jeder Spieler einem Spielertyp (Feldspieler, Fänger...), der seine Spezialisierung angibt. Die einzelnen Spieler unterscheiden Sie schließlich anhand ihrer Namen und ihrer Spielernummern (1 bis 16).

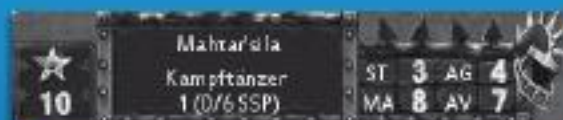
Jeder Spieler verfügt über vier Attribute, die sein Potenzial als Sportler festlegen:

Das erste davon ist die **Stärke (ST)**, mit der bestimmt wird, wie viele Würfel bei einem Block benutzt werden. Wenn Sie stärker sind als Ihr Gegner, dürfen Sie mehr Würfel einsetzen und sich das Ergebnis aussuchen. Sind Sie schwächer als der Gegner, würfeln Sie mit einem zusätzlichen Würfel und der Gegner sucht sich das Ergebnis aus (dies sollte nur in besonders ausweglosen Situationen getan werden).

Geschicklichkeit (AG): Kommt ins Spiel, wenn Sie den Ball werfen bzw. fangen oder versuchen, einem Gegner auszuweichen.

Bewegungsweite (MA): Die Bewegungsweite gibt die Fähigkeit des Spielers wieder, sich auf dem Spielfeld zu bewegen und wieder aufzustehen, wenn er zu Boden geht.

Rüstungswert (AV): Dies ist der Wert, den Ihr Gegner überwinden muss, um Ihren Spieler verletzen zu können. Entspricht das Ergebnis des Gegners Ihrem Rüstungswert oder liegt es darunter, hat die Rüstung funktioniert und Ihr Spieler bleibt unverseht. Anderenfalls darf der Gegner einen Verletzungswurf gegen Ihren Spieler würfeln.



* Beschreibung der Spielertypen

Jede Rasse in Blood Bowl hat ihre eigenen Spielertypen. Die Bezeichnungen unterscheiden sich häufig, aber die Funktionen der Typen sind im Allgemeinen gleich. Dennoch gibt es Positionen, die nur bei bestimmten Rassen vorhanden sind. Vor allem ist dies bei Chaos- und Echsenmenschantams der Fall.

Feldspieler sind die Standardspieler eines Teams. Sie glänzen in keiner Disziplin besonders, sind aber fähig genug, um bei Bedarf für verletzte Spieler einzuspringen. Einige Teams bestehen nur aus Feldspielern, was auch gleichzeitig der Grund dafür ist, dass sich diese Mannschaften immer im unteren Tabellenbereich der Liga aufhalten!

Blitzer gehören zu den besten Spielern auf dem Feld. Sie sind nicht nur schnell und wendig, sondern auch stark genug, um sich durch die gegnerischen Reihen zu prügeln.

Blocker sind sehr stark und tragen zusätzliche Rüstung, um sich bei hammerharten Blocks – das ist ihr Spezialgebiet – zu schützen. Allerdings sind sie nicht sehr schnell und gegen wendige Gegner mit genügend Platz zum Ausweichen haben sie meistens das Nachsehen.

Fänger sind äußerst wendig, aber nur leicht gepanzert. Daher scheuen sie sich auch vor Kämpfen. Wenn sie jedoch genügend Platz haben, ist ihnen niemand gewachsen und sie fangen die Bälle so wie kein anderer Spieler sonst. Fänger halten sich für gewöhnlich in der gegnerischen Endzone auf und warten dort auf den entscheidenden Touchdown-Pass. Für Fänger wird es nur dann problematisch, wenn sie selbst gefangen werden...

Werfer sind die angesehensten Spieler auf dem Feld, weil sie es wie niemand sonst verstehen, lange und präzise Superpässe auf Spieler zu werfen, die weit vorne auf dem Feld darauf warten. Zumindest ist das die Theorie. In der Praxis erfordern solche Pässe sehr viel Talent.

Läufer sind die schnellsten Spieler im Team. Sie können ihre Mitspieler mit Leichtigkeit hinter sich lassen und arbeiten sich rasend schnell mit dem Ball in Richtung der gegnerischen Endzone vor. Und obwohl Läufer nicht ganz so wendig sind wie Fänger, sind sie unersetzlich für Teams, die mehr auf das Passspiel als auf das Laufen setzen.

Große Spieler sind unglaublich stark und können es mit nahezu jedem Gegner aufnehmen. Keine Rüstung der Welt bietet genug Schutz vor ihren zermalmenden Schlägen. Aber sie sind nicht gerade die klügsten oder begabtesten Spieler und bleiben gelegentlich mitten in der Aktion stehen, weil sie sich nicht mehr an ihre Anweisungen erinnern können...

Runners are the fastest players on the team, capable of outdistancing their team mates to quickly advance the ball up-pitch. Although Runners are not always as agile as Catchers, the teams who favour the running instead of the passing game find them invaluable.

Big Guys are tremendously strong and can deal with almost any opponent. No armour offers protection enough from their powerful blows. However, they are not the most intelligent or brilliant players and will now and then freeze on the spot in mid-action to try and remember the instructions they were given...

• Rassen

Die Teams in Blood Bowl ziehen oft den Spielstil vor, der zu ihrer Rasse passt. Aber natürlich können Sie Ihre eigene Taktik unabhängig davon erstellen. Im Folgenden erhalten Sie Informationen über die Rassen und ihre Spielstile:



Menschen: Menschen verfügen zwar nicht über die herausragenden Fähigkeiten der anderen Rassen, sie weisen jedoch auch keine besonderen Schwächen auf. Daher sind Menschen äußerst flexibel und können gleichermaßen ein gefälliges Passspiel aufziehen oder sich auf den Gegner stürzen.

Stärken: flexibel, zahlreiche taktische Möglichkeiten durch viele spezialisierte Spielpositionen.

Schwächen: sind in keinem Bereich überragend.



Orks: Die Orks spielen Blood Bowl, seitdem es das Spiel gibt, und ihre Teams gehören zu den besten der Liga. Sie sind stark, schlagen hart zu und zermalmen die gegnerischen Linien, um Lücken zu schaffen, durch die ihre Läufer vorstoßen können.

Stärken: überdurchschnittliche körperliche Stärke, gute Rüstung, flexibel.

Schwächen: schwerfälliger als andere Rassen, daher ist bei der Platzierung auf dem Spielfeld Vorsicht geboten.



Zwerge: Zwerge sind die idealen Blood Bowl-Spieler: Sie sind klein, kräftig, gut gepanzert und weigern sich stets standhaft zu sterben! Die meisten erfolgreichen Zwergenteams folgen einem einfachen Plan: Wenn sie die besten Spieler des gegnerischen Teams dahinmetzeln und die restlichen fertigmachen, wird niemand mehr übrig sein, der ihre Touchdowns verhindern könnte!

Stärken: ziemlich robust, gute Blocker.

Schwächen: sehr langsam, daher ist bei der Platzierung auf dem Spielfeld große Vorsicht geboten.



Skaven: Sie mögen nicht sehr stark sein und sie sind sicherlich nicht zäh, aber schnell sind die Skaven wie kaum jemand sonst! Schon viele Gegner standen verdutzt in den Startlöchern, als die Skaven längst durch ihre Verteidigung geschlüpft und zu rasend schnellen Touchdowns gekommen waren.

Stärken: wendig und sehr schnell.

Schwächen: schwach und sehr verletzungsanfällig.



Echsenmenschen: Dank einer gekonnten Mischung aus Geschicklichkeit und Stärke können die Echsenmenschen fast schon mit der Härte der Chaosteams mithalten, während sie sich auf der anderen Seite auch nicht von der Schnelligkeit der Skaven beeindrucken lassen.

Stärken: wendige Skinks und starke Sauros ergänzen sich ausgesprochen gut.

Schwächen: schwächliche Skinks (die einzigen Spieler, die für die Echsenmenschen punkten können).



Goblins: Das Spiel der Goblins basiert zu einem großen Teil eher auf Hoffnung als auf Talent. Goblins geben zwar recht gute Fänger ab, weil sie klein und beweglich sind, doch ihre Chancen, größere Gegner zu blocken, sind kaum der Rede wert. Aber das alles scheint den Goblins nie etwas auszumachen und manchmal setzen sie fiese geheime Waffen ein, um das Match zu gewinnen.

Stärken: wendig und äußerst mutig, Meister des Betrugs.

Schwächen: sehr schwach, Schiedsrichter mögen keine Betrüger.



Waldelfen: Für Waldelfen zählt nur der lange Pass, das haben sie sogar ihren Verwandten, den Hochelfen, voraus. Daher zielen auch ihre gesamten Anstrengungen darauf ab, das Werfen und Fangen zu perfektionieren. Kein Waldelf, der etwas auf sich hält, würde sich in eine schwere Rüstung zwängen, um einen

Gegner umhauen zu können. Stattdessen verlassen sie sich auf ihre angeborenen athletischen Fähigkeiten und halten sich so von Schwierigkeiten fern. Normalerweise haben sie auch Erfolg damit.

Stärken: wendiger als alle anderen Rassen, äußerst schnell.

Schwächen: schwach, geringe Ausdauer, teure Spieler.



Chaos: Chaosteams sind nicht für ihr feines Spiel bekannt. Ein einfacher Sturmlauf durch die Mitte des Spielfelds, wobei sie möglichst viele Gegenspieler verletzen und ausschalten – so ungefähr sieht für gewöhnlich ihr Spiel aus. Nur selten, wenn überhaupt, machen sie sich Sorgen um solch unwichtige Details, wie etwa den Ball aufzuheben oder Touchdowns zu erzielen. Zumindest solange nicht, bis keine Gegenspieler mehr auf den Beinen stehen!

Stärken: körperliche Stärke der Chaoskrieger, die Fähigkeit der überwältigenden Tiermenschen für Blitzaktionen.

Schwächen: geringe Auswahl an Spielerpositionen, daraus resultierend wenige strategische Möglichkeiten.

EINE NEUE KAMPAGNE BEGINNEN

• Erstellen Ihres Teams

Wenn Sie eine Kampagne oder einen neuen Wettbewerb beginnen, müssen Sie zuerst eine neue Mannschaft erstellen. Als Erstes wählen Sie dabei die Rasse Ihrer Spieler, das Teamwappen und den Schwierigkeitsgrad der Kampagne aus.

Der Schwierigkeitsgrad wirkt sich auf die Art und Weise aus, wie sich Ihre Gegner in einem Match verhalten. Im Modus „Leicht“ sind sie generell einfacher zu besiegen als im Modus „Schwer“.

Nach der Bestätigung Ihrer Auswahl gelangen Sie zur virtuellen PSP™-Tastatur, mit der Sie den Namen der Mannschaft eingeben. Drücken Sie danach zum Bestätigen und Fortfahren die START-Taste.

• Einen Wettbewerb im Kampagnenmodus auswählen

Auf der Kampagnenkarte werden die wichtigsten Wettbewerbe der Blood Bowl-Saison angezeigt.

Mit den    -Tasten navigieren Sie auf der Karte und können sich für das Turnier oder den Pokalwettbewerb Ihrer Wahl entscheiden. Auf der rechten Bildschirmhälfte werden Informationen über den ausgewählten Wettbewerb angezeigt. Wenn der Ball leuchtet, heißt es, dass der Wettbewerb zur Verfügung steht.

Auf der Kampagnenkarte sind zwei Punkte von Bedeutung:

- Der Spieltag: Eine Blood Bowl-Saison ist unterteilt in 5 Spieltage, an denen jeweils bestimmte Wettbewerbe ausgetragen werden. Daher können Sie nur an Wettbewerben teilnehmen, die am aktuellen Spieltag auch stattfinden.
- Das Prestige: Einige Wettbewerbe setzen ein Mindestmaß an Prestige voraus, um daran teilzunehmen. Aus diesem Grund kann es durchaus vorkommen, dass Sie erst eine oder mehrere Seasons überstehen und genügend Prestigepunkte sammeln müssen, um an den begehrtesten Wettbewerben teilnehmen zu dürfen!



1. Der ausgewählte Wettbewerb. Das Ballsymbol zeigt an, dass Sie über genügend Prestige verfügen, um mitspielen zu dürfen.
2. Die grau dargestellten Stadien werden an einem späteren Spieltag zur Verfügung stehen.
3. Informationen über den ausgewählten Wettbewerb: Bedingungen und Preisgeker für die Sieger.
4. Informationen über Ihr Team: Prestige und Rang.
5. Der aktuelle Spieltag der Saison.

Zu Beginn können Sie nur an einem Wettbewerb teilnehmen: dem „Clean Cup“ (im Norden der Karte). Wählen Sie den Pokal mit den **↑↓←→** Tasten aus und bestätigen Sie mit der **⊘** button. You will then get to the championship menu.

• Spielerkäufe

Wenn Sie eine neue Kampagne beginnen, müssen Sie als Erstes Spieler einstellen, die in Ihrem ersten Kampagnenwettbewerb für Sie spielen sollen.

Gehen Sie hierfür in das Kadermenü und dort in den Bereich „Kaufen“.

Hier sehen Sie auf der linken Seite eine Liste der Spieler, die Sie anheuern können. Ihr Team muss aus mindestens elf Spielern bestehen. Für manche Spielertypen gelten bestimmte Obergrenzen hinsichtlich ihrer Anzahl pro Team. Sie können die Mannschaft nach Ihren eigenen Wünschen und Ihrem Spielstil entsprechend erstellen. Wenn Sie noch keine großen Erfahrungen mit Blood Bowl haben, sollten Sie ein möglichst ausgeglichenes Team mit verschiedenen Spielertypen aufstellen, die alle ihren Nutzen auf dem Platz haben.



1. Ihr Budget für Spielerkäufe und andere Ausgaben.
2. Die Liste der Spieler, die zur Verfügung stehen.
3. Die Preise der Spieler.
4. Aktueller Kader.
5. Position des ausgewählten Spielers.
6. Attribute des Spielers.
7. Fertigkeiten des Spielers. Drücken Sie für weitere Informationen über die Fertigkeiten des Spielers die @-Taste.
8. Anzahl der Spieler in Ihrem Team.
9. Mögliche Entwicklungen des Spielers (weitere Informationen darüber erhalten Sie im Kapitel „Spielerentwicklung“).

Auf der Kaufseite wählen Sie mit den ↑/↓-Tasten den Spielertyp aus. Mit den ←/→-Tasten fügen Sie einen Spieler zu Ihrer Auswahl hinzu oder entfernen ihn. Bestätigen Sie die Auswahl mit der @-Taste. Solange Sie mit neu verpflichteten Spielern noch kein Match bestritten haben, können Sie sie ohne finanzielle Einbußen wieder aus dem Team entfernen.

• Teammanagement

Die Entscheidungen über Ihre Spieler treffen Sie im Kaderbereich. Von hier aus können Sie sich einen kompletten Überblick über die wichtigsten Teaminformationen verschaffen und haben Zugriff auf die **anderen** Managementbereiche.

Sie sehen den Namen des Teams, das Wappen, die Rasse, das zur Verfügung stehende Vermögen und die aktuelle Position im Wettbewerb oder in der Kampagne.

Darüber hinaus können Sie auch den Wert des Teams sehen. Dieser berechnet sich aus den Werten Ihrer Spieler sowie aus den Wiederholungswürfen, Sanitätätem usw., die Ihnen zur Verfügung stehen. Eben aus allem, was Ihr Team ausmacht.
Mit dem Teamwert können Sie Ihr Team schnell und einfach mit den Gegnern vergleichen. Zudem hat er auch einen Einfluss darauf, wie viel Geld Sie eventuell für Erweiterungen erhalten.



1. Der Name Ihrer Mannschaft.
2. Ihr Vermögen in Goldstücken.
3. Zugang zu den Managementmenüs für Ihr Team.
4. Ihr Team: Rasse, Wert und Rang in der laufenden Kampagne oder dem aktuellen Wettbewerb.
5. Ihr Fanfaktor.
6. Verfügbare Erweiterungen.
7. Vorbereitungen auf das nächste Match beginnen.
8. Ihren Fortschritt und den der Mannschaft speichern.

• Kader

Im Kadermenü haben Sie Zugriff auf alle nötigen Informationen, um Ihre Spieler zu managen: Position, Stufe, Wert, Fertigkeiten usw. Hier können Sie Spieler kaufen, ihre Stufenaufstiege steuern, wenn sie genügend Erfahrung gesammelt haben, oder mit der -Taste ihre Fertigkeiten im Detail betrachten.



• Spielereentwicklung

Ihre Spieler erhalten im Laufe des Spiels für erfolgreiche Aktionen (wie etwa Pässe, Touchdowns, Verletzungen anderer Spieler usw.) sog. Starspielerpunkte (SSP). Wenn sie eine bestimmte Anzahl an SSP gesammelt haben, können sie in die nächste Stufe aufsteigen und neue Fertigkeiten aus den folgenden Kategorien erlernen (abhängig von ihrer Rasse und Position): Allgemein, Stärke, Geschicklichkeit, Passen und Mutation.

Sollte einer Ihrer Spieler in eine neue Stufe aufsteigen, können Sie seine Entwicklung im Kademenü steuern. Die entsprechenden Spieler werden gelb hervorgehoben. Drücken Sie die ⊗-Taste, um einen Spieler aufsteigen zu lassen. Nun wird eine Erfahrungsprobe gewürfelt, um die Kategorien zu ermitteln, die für die Entwicklung dieses Spielers in dieser Phase zur Verfügung stehen. Wählen Sie die Fertigkeit oder das Attribut sorgfältig aus, da dies in Zukunft eine entscheidende Rolle spielen kann.

Die Kategorien der möglichen Fertigkeiten werden in der Detailansicht des ausgewählten Spielers in Form von folgenden Symbolen dargestellt:



Wenn ein Symbol ausgegraut ist, kann Ihr Spieler keine Fertigkeiten aus dieser Kategorie erlernen. Ist die Kategorie mit einem Würfelsymbol versehen, haben Sie nur bei einem Pasch in der Erfahrungsprobe Zugriff auf Fertigkeiten dieser Kategorie.

Allerdings werden Sie feststellen, dass Sie sich auch für die Steigerung eines Attributs statt der Erlernung einer neuen Fertigkeit entscheiden dürfen, wenn Sie bei der Erfahrungsprobe ein Ergebnis von 10 oder höher erzielen.

Die folgende Tabelle fasst die möglichen Ergebnisse der Erfahrungsprobe zusammen:

Ergebnis der Erfahrungsprobe	Causwahlmöglichkeiten
2-9	- Neue Fertigkeit
10	- Bewegungsweite oder Rüstungswert des Spielers um 1 Punkt erhöhen oder eine neue Fertigkeit
11	- Geschicklichkeit des Spielers um 1 Punkt erhöhen oder eine neue Fertigkeit
12	- Stärke des Spielers um 1 Punkt erhöhen oder eine neue Fertigkeit

Die Cheerleader

sind häufig beliebter als das Team selbst. Daher sind sie der Schlüssel für die Unterstützung durch die Zuschauer. Cheerleader können beim Anstoß die Massen auf den Tribünen auf Ihre Seite ziehen.

Fanfaktor kaufen

Der Fanfaktor gibt den Grad der Beliebtheit wieder, die Ihr Team bei den Zuschauern genießt. Je größer der Fanfaktor Ihres Teams ist, desto höher stehen die Chancen, dass die Zuschauer beim Anstoß auf Ihrer Seite sind. Der Fanfaktor steigt oder sinkt nach jedem Match – je nach Ergebnis.

Sie können nur einmal, nämlich bei der Erstellung des Teams, Fanfaktor kaufen.

VOR DEM MATCH

- Matchvorbereitungen

Man kann zwar nicht garantieren, dass eine gute Matchvorbereitung automatisch den Sieg bedeutet, aber es steht außer Zweifel, dass eine schlechte Vorbereitung nahezu immer zu einer Niederlage führt. Daher sollten Sie schon vor dem Match alles daran setzen, sich den Sieg zu sichern!

• Erweiterungen und Söldner

Sie finden Gefallen an heimlichen Aktionen vor dem Anpfiff? Wenn ja, dann sind die Erweiterungen genau das Richtige für Sie! All diese kleinen Freuden, die Blood Bowl so sehr von anderen Sportarten unterscheiden!

Erweiterungen

Erweiterungen sind kleine Hilfsmittel, die Sie für Ihr Team kaufen können, wenn es schwächer als der Gegner ist. Das Geld dafür stammt aus geheimen Schwarzgeldkonten und fließt in die sog. Tageskasse ein. Das Geld aus dieser Kasse, welches nicht vor einem Match ausgegeben wird, verfällt vollständig. Daher sollten Sie nicht zögern und es munter investieren!

Im Wettbewerbsmodus können Sie die Tageskasse mit Geld aus Ihrer eigenen Vereinskasse aufbessern. Allerdings müssen Sie hier vorsichtig sein, denn dieses Geld steht Ihnen nach dem Match natürlich nicht mehr zur Verfügung.

Vorsicht: Erweiterungen, die für ein Match gekauft wurden, gelten nur für dieses Match und können nicht für spätere Partien aufgehoben werden.

Es gibt drei Arten von Erweiterungen:

Wandersanitäter: Dabei handelt es sich um einen Sanitäter, der seine Dienste von Match zu Match anbietet. Er hat die gleiche Funktion wie ein gewöhnlicher Sanitäter und erlaubt Ihnen demnach einen Wiederholungswurf im Falle einer schweren Verletzung eines Ihrer Spieler.

Bestechung: Ein bestochener Schiedsrichter drückt ein Auge zu, wenn einer Ihrer Spieler ein Foul begeht. D.h. der Spieler wird trotz dieses Regelverstoßes nicht des Feldes verwiesen.

Zusätzliche Wiederholungswürfe: Hiermit erhalten Sie pro Halbzeit einen zusätzlichen Wiederholungswurf (falls Sie überhaupt welche haben). Mit diesem können Sie jeden beliebigen Wurf wiederholen und auf ein besseres Ergebnis hoffen. Bedenken Sie allerdings, dass Sie das Ergebnis der Wiederholung auf jeden Fall akzeptieren müssen.

Ein-Match-Söldner

Sie können vorübergehend sog. Ein-Match-Söldner anheuern, um Ihren Kader für das jeweilige anstehende Match zu verstärken. Neben gewöhnlichen Spielern haben Sie hier auch Zugriff auf die Helden Ihrer Rasse – die Starspieler. Ein Starspieler verfügt über hervorragende Attribute und zahlreiche Fertigkeiten. Er ist in der Lage, ein Match ganz alleine für Sie zu entscheiden. Allerdings hat das Ganze auch – wortwörtlich – seinen Preis: Starspieler sind aufgrund ihrer Fähigkeiten und ihres Ruhmes die teuersten Spieler, die Sie einstellen können!

Bedenken Sie stets, dass Spieler, die Sie auf diesem Wege anheuern, nur für ein Match in Ihrem Team spielen.

Nehmen Sie sich die Zeit und werfen Sie einen genauen Blick auf die Zusammenfassung der Erweiterungen, um eventuelle Rückschlüsse auf die Taktik Ihres Gegners ziehen zu können.

• Platzierung auf dem Spielfeld

Der erste Schritt eines jeden Matches ist die Platzierung Ihrer Spieler auf dem Spielfeld. In der Liste am linken oberen Bildschirmrand werden Ihnen dafür verschiedene Formationen angeboten. Mit den /-Tasten können Sie diese durchschalten.

Falls Ihnen keine davon zusagt, können Sie die Spieler auch manuell aufstellen. Wechseln Sie hierfür mit der -Taste in den Editiermodus, in dem Sie jeden Spieler frei bewegen können. Verwenden Sie die /-Tasten, um den ausgewählten Spieler zu wechseln.

Damit Ihre Aufstellung zulässig ist, müssen Sie einige Regeln einhalten:

Auf dem Platz müssen sich elf Spieler befinden. Wenn Ihr Team aus mehr als elf Spielern besteht, werden die Ersatzspieler in der Teamauflistung angezeigt.

In der Line of Scrimmage müssen mindestens drei Spieler platziert werden.

In den Randzonen dürfen höchstens zwei Spieler aufgestellt werden.

Achtung! Die Zeit für die Platzierung Ihrer Spieler ist begrenzt. Die verbleibende Zeit wird am linken Bildschirmrand angezeigt

Sobald Sie die Platzierung vor dem Ablauf der Zeit fertiggestellt haben, können Sie mit der -Taste fortfahren.



WIE SPIELT MAN?

• Matchinterface



1. Das momentan spielende Team.
2. Teaminformationen:
 - Teamwappen und -farbe
 - Erzielte Touchdowns
 - Anzahl der verfügbaren Wiederholungswürfe
 - Anzahl der möglichen Sanitätäreinsätze
3. Eine gelbe Lichtsäule zeigt die Position des Balles an.
4. Die Spieler des Teams, das am Zug ist, sind durch Kreissymbole hervorgehoben. Wenn das Symbol grün ist, kann der Spieler eine Aktion ausführen. Ein roter Kreis zeigt an, dass der

Spieler nicht mehr handeln kann.

5. Anzahl der gespielten Runden. Am Ende der 8. Runde geht die erste Halbzeit zu Ende.

6. Blitzsymbol: Es leuchtet, wenn Sie noch eine Blitzaktion in der aktuellen Runde ausführen können.

7. Matchprotokoll. Aktionen und Würfelergebnisse werden hier angezeigt.

8. Aktion, die ausgeführt werden soll (siehe „Spieleraktionen“ im folgenden Kapitel).

9. Informationen über den ausgewählten Spieler.

10. Attribute des ausgewählten Spielers.

11. Dieses Symbol wird angezeigt, wenn der ausgewählte Spieler den Ball führt.

• Spieleraktionen

Alle hier aufgeführten Aktionen werden im Tutorial „Spieleraktionen im Spiel“ detailliert beschrieben. Führen Sie sich dieses Tutorial vor dem Spielen ruhig zu Gemüte, damit Sie alle nötigen Grundlagen beherrschen, bevor Sie Ihr erstes Match bestreiten!

Einen Spieler bewegen



Wenn Sie einen Ihrer Spieler mit der ⊕-Taste auswählen, wird das Spielfeld um ihn herum in farbige Quadrate aufgeteilt. Die grünen Quadrate entsprechen seiner normalen Bewegungsreichweite (seinen MA-Punkten), während die zwei grünen Quadrate mit dem Würfelsymbol (drei, wenn der Spieler über die Fertigkeit „Sprinten“ verfügt) einen Spurt erforderlich machen. Das Aktionssymbol in der linken unteren

Bildschirmecke zeigt an, wie viele Quadrate der Spieler laufen wird, wenn Sie den aktuellen Laufweg annehmen.

„Spurten“ bedeutet, dass Sie eine Würfelprobe ablegen müssen, um zusätzlich zu Ihrer ursprünglichen Bewegungsreichweite zwei weitere Quadrate zurücklegen zu dürfen. Wenn Sie Ihren Spieler bewegen, werden die Quadrate, auf denen er sich bewegt, grün hervorgehoben. Die grünen Quadrate mit Würfelsymbol zeigen an, dass er „spurten“ muss, wobei er mit einer Wahrscheinlichkeit von 1/6 stolpern kann. Die roten Quadrate schließlich weisen Sie auf Tacklezonen hin und erfordern Geschicklichkeitsproben zum Ausweichen (siehe „Tacklings und Ausweichen“).

Daher sollten Sie es sich genau überlegen, bevor Sie eine Aktion bestätigen. Eine misslungene Aktion zieht einen Turnover nach sich, d.h. Ihre Runde geht zu Ende, und Ihr Spieler könnte sich dabei sogar verletzen.

Zum Bewegen des Spielers:

- Benutzen Sie die     -Tasten, um den Zeiger auf dem gewünschten Spieler zu platzieren.
- Bestätigen Sie die Auswahl mit der  -Taste. Die Quadrate im Umkreis des Spielers werden grün hervorgehoben.
- Wählen Sie mit den     -Tasten das Zielfeld aus (ob es besetzt ist oder nicht). Die Aktion, die ausgeführt werden soll, wird in der linken unteren Bildschirmcke angezeigt.
- Legen Sie mit der  -Taste diese Aktion fest. Die Aktion wird nun auf dem Spielfeld angezeigt.
- Drücken Sie ein weiteres Mal die  -Taste, um die Aktion endgültig zu bestätigen.
- Sie können Ihren Spieler auch Quadrat für Quadrat bewegen, indem Sie den Zeiger bewegen, nachdem Sie das Zielfeld festgelegt haben. Die Aktion wird ausgeführt, wenn Sie die  -Taste drücken, ohne den Zeiger zu bewegen.

Zum Abbrechen einer Aktion, die noch nicht ausgeführt wurde, oder zum Aufheben einer Spielerauswahl müssen Sie die  -Taste drücken.

VORSICHT! Wenn sich Ihr Spieler durch eine Tacklezone bewegt, wird das Quadrat, in das er aus dieser Tacklezone tritt, durch ein rotes Würfelsymbol angezeigt. Ein erfolgreiches Tackling des Gegners resultiert in einem Turnover für Sie.

TACKLINGS UND AUSWEICHEN

Die Nickigkeiten unter den Spielern hören nicht beim Foulen auf. So versucht ein Gegenspieler z.B. immer, Ihren Spieler von hinten zu tackeln, wenn dieser sich von ihm entfernt.

Jeder Spieler auf dem Platz weist eine Tacklezone auf. Diese besteht aus den acht Quadraten, die den Spieler umgeben.

Ein Spieler versucht, automatisch auszuweichen, wenn er sich von einem Gegenspieler wegbewegt oder ihn umlaufen will. In je mehr Tacklezonen sein Zielfeld liegt, desto schwieriger ist das Ausweichen. Die Erfolgchancen hängen in großem Maße von der Geschicklichkeit des Spielers ab. Je höher die Geschicklichkeit eines Spielers ist, desto wahrscheinlicher kann er erfolgreich ausweichen. Darüber hinaus stellen einige Fertigkeiten zum Teil eine große Hilfe dar, wie etwa die Fertigkeit „Ausweichen“, die Ihnen einen Wiederholungswurf ermöglicht.

VORSICHT! Es liegt letzten Endes an Ihnen zu entscheiden, ob es das Risiko wert ist – schließlich bedeutet ein misslungener Ausweichversuch, dass der Spieler zu Boden geht und sogar verletzt werden kann. Schwerwiegender ist jedoch, dass Sie einen Turnover erleiden und damit Ihre Runde zu Ende ist!



Blocken



Blood Bowl ist kein Spiel für Schwächlinge. Sie werden gegnerische Spieler blocken oder foulen müssen, um sich Ihren Weg in die Endzone zu bahnen.

Zum Blocken muss sich Ihr Spieler direkt neben einem Gegenspieler aufhalten (anders ausgedrückt: Ein Gegenspieler muss sich in einem der acht Quadrate befinden, die Ihren Spieler umgeben). Darüber hinaus darf er sich noch nicht bewegt haben. Wählen Sie einen Spieler aus und drücken Sie die -Taste auf dem Gegenspieler, den Sie blocken möchten.

Blockentscheidungen

- In einem Match müssen Sie eine Reihe von Faktoren bedenken, um die Schwierigkeit eines Blocks einschätzen zu können. Die Schwierigkeit eines erfolgreichen Blockversuchs hängt von der Stärke (ST) Ihres Spielers im Vergleich zur Stärke des Gegners ab: Je stärker als der Gegenspieler Sie sind, desto größer sind Ihre Erfolgchancen.
- Die Fertigkeiten, die einige Spieler besitzen, haben ebenfalls einen großen Einfluss auf den Ausgang eines Blockversuchs.
- Der letzte Aspekt, der beachtet werden muss, ist die Unterstützung des blockenden Spielers durch seine Teamkameraden, die sich in einem Bonus von 1 pro Mitspieler auf die Stärke

auswirkt. Auf der anderen Seite sinkt die Stärke um 1 pro ungedecktem Gegenspieler, der sich in der Tacklezone des Blockenden befindet.

Um einen Teamkameraden zu unterstützen, muss sich ein Mitspieler direkt neben dem geblockten Spieler befinden und darf keinen weiteren Gegner in seiner Tacklezone haben. Ein Spieler kann mehrere Blocks pro Runde unterstützen, egal ob er schon eine Aktion ausgeführt hat oder nicht. Bedenken Sie auch, dass einige Fertigkeiten, wie etwa „Unterstützen“, die geleistete Hilfe beeinflussen können.

Wenn Sie beim Blocken einen Gegenspieler zum ersten Mal auswählen, indem Sie die ⊗-Taste drücken, können Sie die unterstützenden Mitspieler leicht an den gelben Kreuzsymbolen unter ihnen erkennen. Durch die Unterstützung von Blocks können es zwei relativ schwache Spieler mit einem stärkeren Gegner aufnehmen!



Ein hoher Stärkenunterschied gibt Ihnen die Möglichkeit, mehr Blockwürfel einzusetzen und so bessere Chancen zu haben (siehe „Das Würfelprinzip“). Wenn jedoch Ihr Gegner stärker ist, darf er sich das Ergebnis aussuchen.

Das Blockergebnis wird folgendermaßen ermittelt:

1 Würfel: Die Spieler sind gleich stark.

2 Würfel: Ein Spieler ist stärker als der andere und kann sich aussuchen, welches Ergebnis verwendet wird.

3 Würfel: Ein Spieler ist mindestens doppelt so stark wie der andere.

Bei der Auswahl Ihres Gegners können Sie in der linken unteren Bildschirmecke erkennen, wie viele Würfel eingesetzt werden und wer das Ergebnis festlegen darf.

Wenn Sie sich das Ergebnis aussuchen können, werden weiße Würfel angezeigt. Darf der Gegner das Ergebnis bestimmen, sind die Würfel rot.



Blitzaktion



Sie können nur eine Blitzaktion pro Runde ausführen. In einer Blitzaktion können Sie einen Spieler bewegen und in der gleichen Runde auch mit ihm blocken. Nur Spieler, die in der aktuellen Runde noch keine Aktion ausgeführt haben, stehen für eine Blitzaktion zur Verfügung.

Wählen Sie zum Ausführen der Blitzaktion einen Spieler mit der ⓧ-Taste aus. Mit der ⓧ-Taste können Sie in den Blitzmodus wechseln, vor allem wenn Sie sich zuerst bewegen bzw. vom Boden erheben wollen, bevor Sie blocken. Anderenfalls können Sie gleich einen Gegner auswählen und zweimal die ⓧ-Taste drücken. Vergessen Sie nicht, dass Sie sich im Rahmen einer Blitzaktion nach einem Block weiterhin bewegen können.

Eine Blitzaktion wird automatisch eingesetzt, wenn sie verfügbar ist. Ein Spieler, der eine Blitzaktion ausführt, wird mit einem Blitzsymbol über dem Kopf markiert.

Foulen



Um die Chancen zu erhöhen, einen Gegenspieler zu verletzen, sollten Sie ihn treten, wenn er am Boden liegt! Seien Sie aber vorsichtig, denn für solch ein Foul kann Ihr Spieler vom Schiedsrichter für den Rest der Partie des Feldes verwiesen werden. Außer natürlich der Schiedsrichter wurde bestochen und drückt ein Auge zu...

Zum Foulen müssen Sie einen Gegenspieler auswählen, der bereits zu Boden gegangen ist. Dieser würfelt eine erschwerte Rüstungsprobe. Wenn das Ergebnis größer ist als sein Rüstungswert, muss er eine Verletzungsprobe würfeln.

Wie auch bei Blocks können Ihre Spieler sich gegenseitig unterstützen, um die Rüstung des Gegners leichter zu überwinden und ihn zu verletzen.

Pro Mitspieler, der sich direkt neben dem Gefoulten und in keiner gegnerischen Tacklezone befindet, bekommen Sie einen Bonus von 1. Die unterstützenden Spieler können nicht mit einem Platzverweis bestraft werden... d.h. Sie müssen sich keine Sorgen um sie machen!

Aufstehen



Wenn einer Ihrer Spieler am Boden liegt und nicht mehr betäubt ist (wenn keine Sterne mehr über seinem Kopf schweben), kann er wieder aufstehen. Diese Aktion verbraucht drei Bewegungspunkte und danach darf der Spieler nicht blocken (außer Sie entscheiden sich für eine Blitzaktion).

Langer Pass



Um einen Pass zu spielen, müssen Sie zuerst den ballführenden Spieler auswählen und dann den Spieler bestimmen, der den Pass empfangen soll. Bestätigen Sie danach die Auswahl mit der ⊗-Taste. Einige Gegenspieler können dabei durch ein blaues Kreissymbol hervorgehoben werden. Das bedeutet, dass sie sich in der Flugbahn des Balles befinden und ihn abfangen könnten.

Ballübergabe (direktes Abspiel)



Mit dieser Aktion können Sie den Ball an einen Mitspieler übergeben, der sich direkt neben dem ballführenden Spieler befindet. Im Vergleich zu einem geworfenen Pass ist die Probe hier um 1 erleichtert. Der Ablauf hingegen ist identisch. Diese Aktionen können pro Runde nur je einmal ausgeführt werden.

Ball aufheben



Hierbei handelt es sich um eine der wichtigsten Aktionen in Blood Bowl – schließlich wird dieser Sport nicht mit den Füßen gespielt!

Zum Ausführen dieser Aktion muss sich ein Spieler lediglich auf das Feld begeben, in dem der Ball bereits liegt. Pro Gegenspieler in direkter Nachbarschaft zu diesem Feld erhalten Sie einen Malus von 1 auf die Geschicklichkeit. Ob Sie den Ball

aufheben können oder nicht, wird mit Hilfe einer Geschicklichkeitsprobe ermittelt. Falls die Aktion misslingt, erleiden Sie einen Turnover.

Springen



Nur wenige Spieler beherrschen diese Fertigkeit, mit der sie über Verteidiger oder andere Hindernisse in ihrem Weg springen können. Hierfür müssen Sie die ⊗-Taste drücken. Daraufhin wird die Reichweite mit blauen Symbolen angezeigt.

Mitspieler werfen



Ein Spieler mit dieser Fertigkeit kann einen Mitspieler, der die Fertigkeit „Lebensmüde“ besitzt, über die gegnerischen Verteidiger schleudern – mit oder ohne Ball. Das einzige Risiko bei dieser Aktion für den Geworfenen besteht darin, dass er bei lebendigem Leibe aufgefressen werden und so einen fürchterlichen Tod sterben kann!

Manche Aktionen sind nur dann verfügbar, wenn der Spieler bestimmte Fertigkeiten beherrscht (z.B. „Mitspieler werfen“).

Alle diese Aktionen – außer Bewegen – erfordern eine oder mehrere Würfelproben. Es liegt ganz an Ihnen, den Zufallsfaktor so gering wie möglich zu halten, um Ihre Aktionen vollständig ausführen zu können.

Jede misslungene Aktion – wenn also die Würfelprobe schlecht für Sie ausgeht – führt zu einem Turnover. D.h. Ihre Runde endet auf der Stelle.

Aus diesem Grund sollten Sie zuerst die sichersten Aktionen ausführen.

SPANISH

MEMORY STICK DUO™

Para guardar la configuración y tus avances en el juego, introduce una Memory Stick Duo™ que contenga suficiente espacio libre en la ranura para Memory Stick Duo™ de la PSP™. Los datos de una partida guardada pueden cargarse desde la misma Memory Stick Duo™ o desde cualquier otra Memory Stick Duo™ que contenga datos de una partida guardada anterior.

Este título tiene una opción de autoguardado; insertar o sacar el Memory Stick Duo™ durante el juego puede suponer una pérdida de información.

AJUSTES DE IDIOMA

Puedes jugar a Blood Bowl en cinco idiomas: inglés, francés, español, alemán e italiano.

Cuando cargues el juego, éste utilizará los ajustes de idioma predeterminados de tu PSP™. Si el idioma predeterminado de tu sistema PSP™ es distinto de los idiomas de Blood Bowl, el idioma por defecto del juego será el inglés.

En las opciones del juego puedes cambiar el idioma, pero dicho cambio no se guardará.

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Los títulos de software que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN), permiten comunicar varios sistemas PSP™ entre sí, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).



MODO INALÁMBRICO

El modo Inalámbrico es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP™ comunicarse directamente entre sí.



GAME SHARING

Algunos títulos de software poseen la función Game Sharing, lo que permite al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un PSP™ Game en su sistema PSP™.



MODO INFRAESTRUCTURA

El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP™ conectarse a la red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (sistema utilizado para conexiones inalámbricas). Para acceder a las funciones del modo Infraestructura, se requiere, entre otros, el contrato con un proveedor de acceso a internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Para más información o dudas sobre la instalación, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP™.

INTRODUCCIÓN

Buenas noches, amantes del deporte, y bienvenidos al partido de Blood Bowl de hoy. Las gradas están llenas de miembros de todas las razas del mundo conocido que aúllan en anticipación del partido de esta noche. Jim, compañero, ¿podrías repasar rápidamente las reglas para quienes acaben de sintonizarnos?

¡Claro, Bob! Como saben, Blood Bowl es un conflicto épico entre dos equipos de guerreros fuertemente acorazados y bastante locos. Los jugadores pasan, lanzan o comen con el balón, intentando llevarlo al otro extremo del campo, la zona de meta. Evidentemente, el otro equipo debe intentar evitarlo y recuperar el balón. Si un equipo logra llevar el balón hasta la zona de meta rival, consigue lo que se llama un touchdown; el equipo que haya anotado más touchdowns al final del partido resulta ganador, ¡y son declarados los campeones de Blood Bowl!

EL JUEGO

En parte juego de estrategia y en parte simulador deportivo, Blood Bowl pondrá a prueba los nervios de los mejores estrategas. Los principios básicos del juego son extremadamente sencillos: dos equipos, un balón. El equipo que llega a la zona de meta rival con el balón anota un touchdown, usando los medios necesarios. No hay límites, puedes pisar o lesionar a un jugador peligroso mientras el árbitro mira convenientemente hacia otro lado.

Con una gran variedad de razas para satisfacer a todos los tipos de jugador y muchas más opciones tácticas disponibles, Blood Bowl se ha convertido en una referencia en términos de táctica y estrategia, y la victoria requiere un auténtico dominio del juego y nervios de acero. El humor omnipresente, el uso de armas y una gran selección de irregularidades es lo que distingue a Blood Bowl de los simuladores deportivos clásicos, para regocijo de los jugadores.

Controles

BOTONES	ACCIONES
Ⓒ Botón	Cancelar selección de jugador / Cancelar una acción
Ⓐ Botón	Seleccionar jugador
	Realizar/confirmar una acción
Ⓒ Botón	Hacer/cancelar una penetración
Ⓒ Botón	Cambiar entre las acciones disponibles
L R Botón	Seleccionar jugador anterior/siguiente
START Botón	Final del turno
SELECT Botón	Menú del juego/Pausa
↑↓←→	Mover el puntero
Pad analógico	Mover la cámara

MENÚ PRINCIPAL

Partido único permite enfrentarse a dos equipos. Hay equipos ya listos para jugar o puedes importar tu propio equipo de campaña o competición pulsando el botón  cuando selecciones tu equipo. La IA contra la que jugarás tiene tres niveles de dificultad: fácil, normal y difícil.

El resultado de un partido único no tendrá consecuencias: no evolucionarán ni el equipo ni sus jugadores. Cada vez que juegues un partido único encontrarás al equipo en el mismo estado. Los conceptos de progreso del equipo o competición continua contra otros equipos no están presentes.

El **modo Campaña** te permite seguir la evolución de tu equipo a lo largo de varias temporadas: juega contra 64 equipos, de competición en competición, y sé testigo del progreso de tus jugadores, ficha a otros nuevos y aumenta tu fama hasta llegar a lo más alto de la clasificación.

Para obtener más detalles de cómo se juega una campaña, consulta el capítulo Empezar una campaña nueva

Empezar una competición El modo Campeonato te da la oportunidad de participar en competiciones en las que jugarás con el equipo de tu elección en torneos despiadados. Tus jugadores obtendrán experiencia después de cada partido y podrás hacer avanzar sus habilidades.

Los equipos suben en la clasificación del torneo consiguiendo puntos, que se otorgan de la siguiente forma: 3 puntos por victoria, 1 punto por empate, 0 por derrota.

Copa: los equipos se dividen al azar en 4 grupos. Los equipos juegan unos contra otros en una serie de partidos. Los 2 mejores equipos de cada grupo se clasifican para las fases de eliminatoria. Si tu equipo no se clasifica para las fases finales de la copa, el juego te permite comenzar una copa nueva con tu equipo actual.

Campeonato: los equipos se dividen en divisiones según su nivel. Empiezas en la 3ª división y tu meta es llegar a la 1ª división para ganar el trofeo. Al final de cada temporada, el primer equipo de cada división avanza a la división superior, mientras el último equipo desciende a la división inferior. Por tanto, en el mejor de los casos,

tardarás al menos 3 temporadas en ganar el trofeo de la 1ª división.

Campeonato y copa: ¿te gustaría jugar un campeonato y una copa? Bueno, es posible. Solo tienes que demostrar tu superioridad en una competición tras otra. ¿Eres capaz de conseguir 2 títulos en una temporada? Tus contrarios no piensan lo mismo...

Puedes jugar estas competiciones en el modo Normal o Desafío. En el modo Desafío puedes escoger contra qué equipo jugarás el siguiente partido.

MULTIJUGADOR

En una partida multijugador juegas contra un amigo. Tendrás la opción de escoger entre un equipo ya preparado o importado, lo que te permitirá poner a prueba a los equipos a los que has subido de nivel en los modos Campaña o Competición. Para hacerlo, pulsa el botón  para importar una partida guardada con anterioridad.

En las partidas en las que juega más de 1 jugador, Blood Bowl utilizará el nombre registrado en el sistema PSP™ para diferenciar los distintos sistemas PSP™. Hay algunos caracteres que no se pueden mostrar. Los aceptados en Blood Bowl son: A a la Z, a a la z, 0 al 9 y . - _ : ! ? () caracteres latinos normales. Los caracteres no compatibles se reemplazarán con el símbolo "_".

Hot Seat

El modo Hotseat permite a dos jugadores jugar con el mismo sistema PSP™. Ambos jugarán por turnos.

Nota: en Hotseat solo puedes jugar partidos únicos. En este modo no se pueden jugar competiciones ni campañas.

Red

Puedes crear una partida y esperar a que se una otro jugador o unirse a una partida ya creada. Puedes jugar contra jugadores cercanos que hayan encendido el interruptor WLAN.

Nota: en el modo Hotseat solo puedes jugar partidos únicos y no se pueden jugar competiciones ni campañas.

• Cargar partida

Te permite cargar una partida y borrar una guardada.

¡Cuidado! Si escoges borrar y confirmas tu selección en la ventana que aparecerá, tu partida guardada se perderá.

• Tutorial

Cuando empieces a jugar a Blood Bowl por primera vez, el juego te sugerirá que empieces por el tutorial. Te recomendamos que juegues los distintos tutoriales, que se dividen en cinco partes y cada una detalla un aspecto distinto del juego. Lee con atención la información, ya que te ayudará a entender las reglas básicas del Blood Bowl y cómo funciona el juego.

• Opciones

El menú de opciones te permite escoger tu idioma y cambiar los ajustes de sonido. Desde este menú puedes ajustar el volumen de la música y los efectos.

Los créditos te presentarán a los que han contribuido en la creación de Blood Bowl.

PRINCIPIOS BÁSICOS

• Basic rules

Blood Bowl es un juego por turnos. Un partido se compone de dos mitades de 8 turnos cada una. En cada turno, cada entrenador tendrá la oportunidad de hacer los movimientos que quiera.

El objetivo es anotar más touchdowns que tu oponente. Para anotar un touchdown, un jugador debe llevar el balón a la zona de meta contraria. Al final de las dos mitades, el equipo que haya anotado más touchdowns gana el partido.

La naturaleza de los juegos por turnos radica en la forma de decidir los movimientos. Si tocas a uno de tus jugadores, verás que la sección del campo a su alrededor se divide en casillas coloreadas. Las casillas verdes representan el movimiento normal del jugador, mientras que las casillas rojas indican que es necesario un "A por ellos" para alcanzarlas. Cuando muevas a tu jugador, la ruta que tomará se representa con círculos verdes. Para mover a tu jugador puedes seleccionar directamente su destino y confirmarlo con el botón  o marcar sus pasos casilla a casilla.

Si abandonas el partido actual (pulsando el botón SELECT en el menú de pausa), perderás el partido por una diferencia de al menos 2 touchdowns, dependiendo de la

puntuación actual.

+ Cambio de turno

Los cambios de turno son un elemento crucial para entender el juego. Ocurren por varias razones (ver la lista abajo) y tu turno termina de inmediato, aunque no hayas realizado todos los movimientos que habías planeado. Esta es una lista de razones para un cambio de turno:

- Uno de tus jugadores es placado o expulsado.
- El receptor de un pase o una entrega no logra coger el balón. Un jugador pierde el balón.
- Uno de tus jugadores falla un intento de recoger el balón.
- Se anota un touchdown.
- Tu límite de tiempo se agota.
- El jugador que lleva el balón no logra aterrizar con éxito cuando se utiliza la habilidad Lanzar compañero de equipo.

Básicamente, cualquier acción que no tenga éxito debido a una mala tirada de dados provoca un cambio de turno, así que procura empezar tu turno con acciones fáciles de conseguir antes de intentar algo que pueda acabar en un cambio de turno. Cuando hayas terminado tu turno, pulsa START para darlo por finalizado.

Para evitar un cambio de turno puedes usar una segunda oportunidad. Las acciones que aparecen más arriba se deciden mediante una tirada de dados. Si todavía tienes segundas tiradas disponibles, puedes volver a intentar una tirada fallida una vez por turno y esperar un resultado mejor para evitar el cambio de turno.

+ El principio de los dados

Blood Bowl es una adaptación del juego de mesa del mismo nombre, y por tanto se utilizan dados para determinar los resultados de las acciones del juego.

En un partido de Blood Bowl se utilizan dos categorías de dados:

El dado clásico: un dado de seis caras, se utiliza para determinar el éxito o el fracaso de la mayoría de las acciones realizadas por tus jugadores durante un partido, como pasar, placar, recoger el balón y muchas otras.



Funciona de un modo muy sencillo: según sus características, todo jugador tiene unas probabilidades determinadas de tener éxito o fallar. Por ejemplo, cuando un jugador intenta hacer un pase, se utiliza la agilidad. Cuanto más alta sea, mayores serán las posibilidades de éxito. Un jugador con una agilidad de 3 tendrá una posibilidad entre dos de tener éxito, lo que se traduce en un resultado de 4, 5 ó 6 en una tirada de dados.



Hay otro tipo de dado más peculiar llamado dado de placaje, que solo se utiliza para resolver los placajes. El resultado no depende de tus características. Para ver más detalles, pasa al tutorial de "Acciones de jugador".

Aquí tienes una lista completa de los resultados del dado de placaje y sus consecuencias:



Defensor derribado

El defensor es empujado y derribado. En general, este es el resultado más buscado por los atacantes.



Defensor cede

El defensor es empujado y luego derribado, a menos que tenga la habilidad Esquivar, en cuyo caso solo es empujado.



Defensor empujado

El defensor solo es empujado.



Ambos derribados

Ambos jugadores son derribados a menos que uno o ambos posean la habilidad Placar, ya que ésta evita que un jugador sea derribado. Si un jugador atacante es derribado, se produce un cambio de turno contra su equipo.



Atacante derribado

El jugador atacante resulta derribado. ¡Este es el peor resultado para un atacante, ya que cae al suelo y se produce un cambio de turno!

Nota: en el juego hay otras habilidades que pueden influir en el resultado de los dados. Se detallan en el modo Campeonato, en la hoja de equipo.

Este es el campo donde tienen lugar los partidos de Blood Bowl. Ahora es grande y verde (como un Orco), pero no te preocupes: ¡muy pronto estará manchado de rojo! Está dividido en casillas para regular el movimiento y el combate. En cada casilla solo puede haber un jugador de Blood Bowl al mismo tiempo.

• Terreno de juego

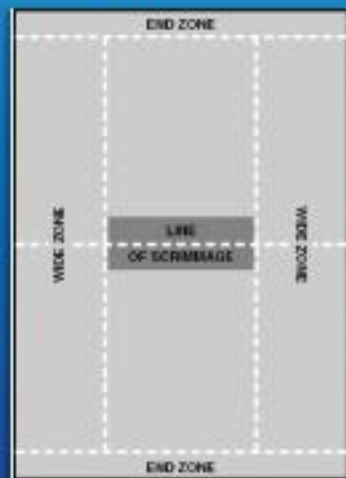
Las áreas de cada extremo del campo se denominan zonas de meta. Si un equipo lleva el balón hasta la zona de meta del rival, anota un touchdown. ¡Es bueno conseguirlos, porque el equipo con más touchdowns gana el partido!

En el centro del campo está la línea de mediocampo, y en los lados del campo están las líneas que muestran los límites de las zonas anchas. Las filas de casillas a cada lado de la línea de centro, y entre las dos zonas anchas (14 casillas en total) se conocen como la línea de defensa. Las distintas áreas del campo se muestran en el diagrama de abajo.

• Tipos de jugador

Cada uno de tus jugadores pertenece a una raza determinada. La raza es una noción importante y es raro que los jugadores se mezclen.

Cada jugador también está clasificado según su tipo (lanzador, receptor...), lo que le da acceso a una serie de habilidades específicas en fases avanzadas del juego. Evidentemente, se identifica a los jugadores por su nombre y número (del 1 al 16).



Cada jugador tiene cuatro atributos que definen su potencial de juego. Primero está la **fuerza (ST)**, que es la estadística utilizada para calcular cuántos dados de placaje se usan en un placaje. Si tienes más fuerza que tu oponente, tiras más dados y eliges el resultado. Si tienes menos fuerza que tu oponente, tiras más dados y tu oponente elige el resultado (esto solo se debe hacer en situaciones desesperadas!).

La **agilidad (AG)** entra en juego al lanzar o recibir el balón y al intentar esquivar a un contrario.

El **movimiento (MA)** determina la habilidad de un jugador para moverse por el terreno de juego y para levantarse tras ser derribado.

Por último, la **armadura (AV)** es la estadística que tu oponente debe superar para conseguir lesionar a tu jugador: si el resultado es igual o inferior a este número, la armadura ha cumplido su función y tu jugador sale ileso; si el resultado es superior, se realiza una tirada de lesión.



• Descripción de los tipos de jugador

Cada raza que participa en Blood Bowl tiene posiciones específicas para sus jugadores. Los nombres varían mucho, pero su función suele ser invariable. No obstante, cierto número de posiciones son únicas para ciertas razas, sobre todo en los equipos del Caos y los Hombres Lagarto, en los que los jugadores tienen posiciones que no se encuentran en otros equipos.

Los **líneas** son los jugadores estándar del equipo, no destacan en nada, pero son lo bastante capacitados para sustituir a un jugador lesionado si es necesario. Algunos equipos parecen estar compuestos solo de líneas, ¡por lo que siempre están en los últimos puestos de la liga!

Los **blitzers** se cuentan entre los mejores jugadores sobre el terreno. Rápidos y ágiles, son lo bastante fuertes para abrirse paso por las líneas rivales.

Los **defensas** son muy fuertes y llevan armadura extra para protegerse en los potentes placajes que son su especialidad. Sin embargo, no son muy rápidos y contra un oponente ágil con espacio para esquivar, casi siempre pierden la partida.

Los **receptores** son muy ágiles pero llevan poca armadura y no pueden permitirse meterse en peleas. En campo abierto, sin embargo, no tienen igual y nadie sabe atrapar el balón como ellos. Los receptores suelen situarse en la zona de meta rival para esperar el pase de touchdown decisivo. El único problema de ser receptor es que alguien te atrape...

Los **lanzadores** son los jugadores más prestigiosos del campo, capaces de lanzar una bomba precisa hacia un jugador en el otro extremo de éste. O al menos esa es la teoría; lanzar el balón requiere verdadero talento.

Los **corredores** son los jugadores más rápidos del equipo, capaces distanciarse de sus compañeros de equipo para avanzar rápidamente con el balón. Aunque los corredores no siempre son tan ágiles como los receptores, los equipos que prefieren el juego de carrera en lugar del juego de pase los consideran imprescindibles.

Los **grandullones** son tremendamente fuertes y pueden enfrentarse a casi cualquier rival. Ninguna armadura ofrece protección suficiente ante sus poderosos golpes. Por otra parte, no son jugadores muy inteligentes y de vez en cuando se quedarán congelados en mitad de una acción para intentar recordar las instrucciones que les han dado...

• Razas

En Blood Bowl, los equipos tienden a preferir un estilo de juego según su raza. No obstante, puedes adaptar tus propias tácticas al equipo. Debajo encontrarás información sobre el estilo de cada raza:



Humanos: aunque los Humanos no tienen las habilidades especiales de otras razas, tampoco sufren por sus debilidades inherentes. Como consecuencia, los equipos de Humanos son extremadamente flexibles y pueden jugar con pases o partidos físicos.

Puntos fuertes: flexibles, sus muchas posiciones especializadas permiten una gran cantidad de estrategias.

Debilidades: no destacan en ningún aspecto.



Orcos: los Orcos han jugado al Blood Bowl desde su invención y sus equipos se cuentan entre los más famosos del campeonato. Los equipos orcos suelen atravesar a golpes las líneas rivales para crear una brecha para sus corredores.

Puntos fuertes: fuerza física por encima de la media, buena armadura, flexibilidad.

Debilidades: más lentos que otras razas, así que cuidado al colocar a tus jugadores.



Enanos: los Enanos parecen los jugadores perfectos de Blood Bowl. ¡Bajitos, resistentes, acorazados y tozudos hasta el punto de negarse a morir! La mayoría de sus equipos abogan por matar a los jugadores más valiosos del oponente y neutralizar a los demás para anotar los touchdowns sin resistencia y asegurarse la victoria.

Puntos fuertes: muy resistentes, los Enanos son muy buenos placando.

Debilidades: muy lentos, un buen posicionamiento es esencial.



Skaven: los Skaven no son los jugadores más fuertes ni más duros, ¡pero vaya si son rápidos! Muchos equipos rivales han sido sobrepasados por los Skaven, que se cuelan entre sus líneas para anotar un touchdown.

Puntos fuertes: ágiles y muy rápidos.

Debilidades: débiles y muy frágiles, se lesionan fácilmente.



Hombres Lagarto: demostrando una sutil mezcla de destreza y fuerza en estado puro, los Hombres Lagarto pueden plantar cara a equipos de gran fuerza como los del Caos. Del mismo modo, son muy capaces de rivalizar con el juego de velocidad de los Skaven.

Puntos fuertes: los ágiles Eslizones complementan muy bien a los poderosos Saurios.

Debilidades: la fragilidad de los Eslizones, los únicos jugadores que pueden anotar.



Goblins: las tácticas de los Goblins se basan más en la esperanza que en el potencial. Son pequeños y ágiles, y buenos receptores, pero sus posibilidades de placar cualquier cosa mayor que ellos mismos son casi inexistentes. Sin embargo, eso no parece preocupar a los Goblins, que recurren a terribles armas secretas para ganar algún que otro partido.

Puntos fuertes: ágiles y extremadamente astutos, son los maestros de las trampas.

Debilidades: son muy frágiles, y a los árbitros no les gustan los tramposos.



Elfos Silvanos: para los Elfos Silvanos, el pase largo lo es todo. Todos sus esfuerzos se dirigen a mejorar sus habilidades en el juego de pase y recepción. Ningún Elfo Silvano digno de ese nombre va a ralentizarse con armadura para intentar derribar a los jugadores rivales. Confían en sus habilidades acrobáticas para alejarse de los problemas, lo que normalmente es suficiente.

Puntos fuertes: agilidad sin igual y muy rápidos.

Debilidades: frágiles, con poca resistencia, sus jugadores son caros de reemplazar.



Caos: los jugadores del Caos no son famosos por la sutileza de su estilo de juego. Una simple carrera hacia el centro del campo lesionando y lisiando a todos los jugadores rivales posibles por el camino es su única estrategia. Rara vez se preocupan por minucias como recoger el balón o anotar, ¡al menos mientras queden jugadores en el equipo contrario!

Puntos fuertes: la fuerza física de los guerreros del Caos y la tremenda habilidad de penetración de los Hombres Bestia.

Debilidades: poca diversidad de posiciones, lo que conlleva menos opciones estratégicas.

EMPEZAR UNA CAMPAÑA NUEVA

• Crear un equipo

Cuando empiezas una campaña o un campeonato nuevo, primero debes crear un equipo. Empieza seleccionando la raza de tus jugadores, después el logotipo de tu equipo y el nivel de dificultad de la campaña.

El nivel de dificultad influye en la forma de jugar de tus oponentes durante un partido. En el modo fácil tus oponentes jugarán peor que en el modo difícil.

Una vez confirmes tu elección, accederás al teclado virtual de PSP™ para escribir el nombre de tu equipo. Pulsa START para confirmar tu elección y continuar.

• Escoger una competición

El mapa de campaña agrupa las competiciones más ilustres en una temporada de Blood Bowl. Usa los botones **↑↓←→** para desplazarte por el mapa y seleccionar la copa o el torneo en el que quieras participar. Puedes ver la información de la competición seleccionada en la mitad derecha de la pantalla LCD. Si el balón se ilumina, la competición estará disponible.

Cuando te desplaces por el mapa de campaña hay dos cosas que debes tener en cuenta:

- **El periodo:** una temporada de Blood Bowl se divide en 5 periodos, cada uno con competiciones específicas. Por lo tanto solo puedes participar en las competiciones disponibles durante el periodo actual.

- **Prestigio:** algunas competiciones exigen que tengas un nivel mínimo de prestigio para poder participar. Por lo tanto puede que solo puedas jugar las competiciones más prestigiosas tras una o varias temporadas, ¡cuando ya hayas conseguido suficientes puntos de prestigio!



1. La competición seleccionada. El icono del balón muestra que tienes prestigio suficiente para participar.
2. Los estadios que aparecen en gris estarán disponibles más adelante, a lo largo de la temporada.
3. Información de la competición seleccionada: condiciones y premios para los ganadores.
4. La información de tu equipo: prestigio y clasificación.
5. El periodo actual de la temporada.

Al comienzo solo tendrás disponible una competición: la Copa Limpia (al norte del mapa). Selecciona esta copa con los botones     y confírmala pulsando el botón . Entonces pasarás al menú de campeonato.

• Fichar jugadores

Lo primero que debes hacer cuando empiezas una campaña nueva es fichar jugadores para que participen en tu primera competición de la campaña.

Para hacerlo, ve a la hoja de equipo y después a la página Comprar.

A la izquierda aparecerá una lista con los jugadores que puedes fichar. Tu equipo debe tener al menos 11 jugadores. Hay algunos tipos de jugadores que están limitados a un número por equipo. Puedes crear el equipo que quieras, según tus preferencias o tu estilo de juego. Si no dominas el juego, es muy recomendable que crees un equipo bien equilibrado, con distintos tipos de jugador, ya que cada uno tiene su función en el campo.



1. Tu presupuesto para fichar jugadores, entre otras cosas.
2. La lista de tipos de jugador disponibles para tu equipo.
3. Precio de cada jugador.
4. Hoja de equipo actual.
5. Posición del jugador seleccionado.
6. Características del jugador.
7. Habilidades del jugador. Para obtener más información sobre las habilidades del jugador pulsa el botón ⓘ
8. Número de jugadores en tu equipo.
9. Posibles evoluciones del jugador (ver el capítulo Evolución del jugador para obtener más información).

En la página de compra, usa los botones ↑↓ para seleccionar los tipos de jugador. Después usa los botones ←→ para añadir o eliminar a un jugador. Confirma tu selección pulsando el botón ⊗. Puedes borrar jugadores de tu hoja de equipo sin penalización económica cuando quieras, siempre que no hayas jugado ningún partido con esos jugadores nuevos.

• Gestionar el equipo

La gestión de tu equipo gira alrededor de la hoja de equipo. Desde aquí tienes una visión completa de la información relevante del equipo, además de poder acceder a todas las demás páginas de gestión (los detalles se dan en otros tutoriales).

Verás el nombre del equipo, su emblema y raza, el dinero disponible y su posición actual en el campeonato.

También verás el valor del equipo. Éste se calcula a partir del valor de tus jugadores y de las segundas tiradas, médicos, etc. que poseas. También se tiene en cuenta el nivel de habilidad de cada jugador. Todo lo que forma parte de tu equipo.

El valor del equipo te proporciona una manera sencilla de compararte con los contrarios. Esto también influye en la cantidad de dinero disponible para tus incentivos.



1. El nombre de tu equipo.
2. Tu presupuesto en monedas de oro.
3. Acceso a los menús de gestión de tu equipo.
4. Tu equipo: raza, valor y clasificación en la campaña o competición actual.
5. Tu factor de hinchas.
6. Incentivos disponibles.
7. Comenzar los preparativos para el siguiente partido.
8. Guardar tus progresos y los de tu equipo.

• Hoja de equipo

Al seleccionar la hoja de equipo accederás a toda la información importante para gestionar a tus jugadores: posición, nivel, valor del jugador, habilidades, etc. También puedes fichar jugadores, subirlos de nivel cuando consigan experiencia o ver la descripción de sus habilidades pulsando el botón Ⓔ.

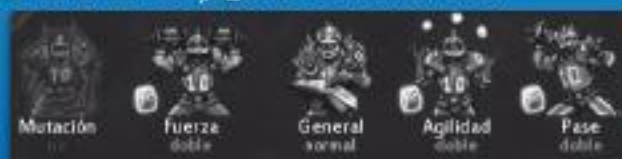


• Evolución del jugador

Tus jugadores progresan y ganan puntos de jugador estrella (PJE) a lo largo del partido al tener éxito en ciertas acciones (pases, touchdowns, lesionar jugadores contrarios...). Una vez que hayan obtenido un número determinado, podrán subir de nivel y conseguir nuevas habilidades de entre las siguientes (dependiendo tanto de su raza como de su posición): general, fuerza, agilidad, pase y mutación.

Cuando uno de tus jugadores suba de nivel, podrás mejorarlo desde la hoja de equipo. Los jugadores que pueden evolucionar aparecerán en amarillo. Pulsa el botón ⊗ para seleccionar a un jugador y escoge Subir de nivel. Se hará una tirada de experiencia para determinar las categorías disponibles para la evolución del jugador. Escoge con cuidado la habilidad o característica, ya que puede tener un papel decisivo en tu próximo encuentro.

Las categorías de habilidad entre las que puedes escoger se representan mediante iconos en la página de detalles del jugador seleccionado:



Si un icono aparece en gris, tu personaje no puede conseguir habilidades de esa categoría. Si junto al icono aparece un dado, solo tendrás acceso a las habilidades de esa categoría al conseguir dobles en la tirada de dados de experiencia.

Pero también verás que si consigues un resultado igual o superior a 10 en tu tirada de experiencia podrás mejorar, si quieres, una característica del jugador en lugar de escoger una habilidad nueva.

La siguiente tabla resume los posibles resultados de la tirada de dados de experiencia.

Resultado de la tirada de dados de experiencia	Opciones disponibles
2-9	- Nueva habilidad
10	- Aumenta el movimiento y la armadura en 1 punto o una nueva habilidad
11	- Aumenta la agilidad en 1 punto o una nueva habilidad
12	- Aumenta la fuerza en 1 punto o una nueva habilidad

COMPRAR

Compra médicos, segundas tiradas y animadoras para que tu equipo tenga ventaja durante el partido:

El **médico** te permitirá repetir una tirada de lesión cuando un jugador resulte herido, dándote la posibilidad de elegir entre dos lesiones distintas. Durante un partido, en cuanto uno de tus jugadores sufra una lesión, se sugerirá utilizar el médico.

Las **segundas tiradas** te permiten repetir una tirada de resultado negativo. Las segundas tiradas están disponibles en cada mitad del partido, y si se usan correctamente pueden marcar la diferencia, sobre todo en partidos igualados.

Las **animadoras** son a menudo más populares que el propio equipo. Por eso son la clave para obtener el apoyo del público. Las animadoras pueden poner a tu favor a la grada en la patada inicial.

COMPRAR FACTOR DE HINCHAS

El factor de hinchas indica el nivel de adulación de los espectadores hacia tu equipo. Cuanto mayor sea el factor de hinchas del equipo, más posibilidades tendrás de que los espectadores estén de tu parte en la patada inicial. El factor de hinchas sube o baja después de cada partido según el resultado.

Puedes comprar factor de hinchas solo una vez, cuando creas tu equipo.

SECUENCIA PREVIA

• Preparar el partido

Aunque no se puede afirmar con certeza que preparar bien un partido te dê la victoria, sí se puede decir que sin duda perderás un partido mal preparado. ¡Así que intenta conseguir todas las ventajas posibles!

• Incentivos y mercenarios

¿Te gusta preparar tácticas taimadas antes del partido? ¡Entonces, lo tuyo son los incentivos! ¡Esos pequeños placeres que hacen de Blood Bowl un deporte tan distinto a los demás!

Los incentivos te permiten comprar ayudas para tu equipo si es más débil que el de tu rival. El dinero que obtienes para incentivos sale de un fondo aparte llamado "dinero en efectivo" y todo el dinero que no se gasta, se pierde. ¡Por tanto, no dudes en gastar todo el dinero!

En el modo Campeonato, puedes complementar el "dinero en efectivo" para incentivos con los fondos que obtienes por la competición o campaña. Pero ten cuidado, estos ahorros se perderán si los utilizas.

¡Cuidado! Los incentivos adquiridos para un partido no se pueden guardar para partidos siguientes.

Hay 3 tipos de incentivos:

Médico ambulante

Se trata de un médico que ofrece sus servicios por partido. Funciona del mismo modo que un médico normal y por tanto permite repetir la tirada de una lesión grave de uno de tus jugadores.

Sobornos

Sobornar al árbitro garantiza que hará la vista gorda cuando vea a uno de tus jugadores realizando una falta. Tu jugador permanecerá en el terreno de juego a pesar de merecerse la expulsión.

Segundas tiradas adicionales

Esto te dará una segunda oportunidad adicional para cada mitad del partido. Por tanto, puedes repetir cualquier tirada durante tu turno a ver si tienes más suerte. Si lo haces, deberás aceptar el nuevo resultado.

Mercenarios para un partido

Puedes fichar mercenarios para un partido de forma temporal para aumentar tu hoja de equipo. Aparte de los jugadores normales, tendrás acceso al campeón de tu raza, el jugador estrella, que posee unos atributos excelentes y muchas habilidades. Él solo podría inclinar la balanza en tu favor. Pero su enorme fama hace que sea el jugador más caro... Ten cuidado, los jugadores que fiches de esta forma solo estarán en tu equipo durante un partido.

Tómate tu tiempo para ver el resumen de todos los incentivos, puede que con ellos puedas contrarrestar las tácticas de tu oponente. ¡Usa los incentivos, compra mercenarios y prepárate para la matanza adecuando tu estrategia a cada partido!

+ Colocación

El primer paso del partido es colocar a tus jugadores en el campo. En la parte superior izquierda de la pantalla verás varias formaciones. Usa los botones ◀ ▶ para desplazarte por las formaciones sugeridas por el juego.

Si ninguna te gusta, puedes colocar a tus jugadores manualmente. Para hacerlo cambia al modo de edición con el botón Ⓢ. Entonces podrás mover a tus jugadores uno a uno. Usa los botones [L] y [R] para pasar de un jugador a otro.



Antes de que tu colocación sea aceptada, debes seguir varias reglas:

- Tiene que haber 11 jugadores en el campo. Si tienes a más de 11, los suplentes estarán disponibles en la lista del equipo.
- En la zona de defensa tiene que haber al menos 3 jugadores.
- Puedes colocar un máximo de 2 jugadores en cada zona ancha.

¡Atención! La colocación tiene un límite de tiempo. En la parte izquierda de la pantalla aparecerá una cuenta atrás.

Si completas la colocación antes de que se agote el tiempo, puedes confirmar tu selección pulsando el botón ⓧ.

CÓMO SE JUEGA

• Interfaz del juego

1. El equipo que está jugando.
2. Información del equipo:
 - Logotipo del equipo y color.
 - Touchdowns marcados.
 - Número de segundas tiradas disponibles.
 - Número de intervenciones del médico disponibles.
3. Un rayo de luz amarilla marca la posición del balón.
4. Los jugadores del equipo que está jugando aparecen con un círculo. Cuando el jugador todavía puede realizar una acción es verde y si ya no le quedan acciones, será rojo.
5. Número de turnos jugados: al final del turno 8 del segundo jugador se llega al descanso.
6. Icono de penetración: está iluminado si todavía no se ha hecho la penetración del turno.
7. Registros del partido: aquí aparecen las acciones y los resultados de los dados. Puedes ocultar el registro del menú pulsando el botón SELECT.
8. Acción a realizar (ver Acciones de jugador en la sección siguiente).



9. Muestra la información del jugador seleccionado.
10. Características del jugador seleccionado.
11. Este icono aparecerá cuando el jugador seleccionado esté llevando el balón.

• Acciones de jugador

Durante el juego – Acciones de jugador. Deberías echarle un vistazo antes de empezar a jugar, así aprenderás lo básico para jugar tu primer partido!



MOVER A UN JUGADOR

Cuando selecciones a uno de tus jugadores con el botón Ⓢ, el campo a su alrededor se dividirá en casillas de colores. Las casillas verdes representan el alcance de su movimiento normal (sus puntos de MA) mientras que las dos casillas verdes con un dado verde (tres si el jugador tiene la habilidad Carrera)

indican que tendrá que hacer un "A por ellos" para llegar hasta allí. Fíjate en el icono de acción de la esquina inferior izquierda de la pantalla, con un pie y un número. Indica cuántas casillas te moverás si aceptas la ruta actual.

"A por ellos" indica que tienes que hacer una tirada para moverte dos casillas más de tu movimiento inicial (MA). Cuando mueves a tu jugador, las casillas por las que pasa se marcan con una señal verde. Las casillas verdes con dados indican que tendrás que ir "A por ellos", con una probabilidad entre seis de tropezar. Las casillas con un dado rojo indican que estás saliendo de una zona defensiva, por lo que deberás hacer una tirada de agilidad para esquivar (ver Placajes defensivos y esquivar).

Así que deberías pensártelo bien antes de confirmar una acción, ya que fallar pasa el turno al otro jugador, finalizando así el tuyo. Además tu jugador puede sufrir una lesión.

Para mover al jugador:

- Usa los botones ←→ ↑↓ para mover el puntero sobre el jugador que quieras seleccionar.
- Confirma tu selección pulsando el botón Ⓢ. Las casillas que rodean al jugador aparecerán en verde.
- Escoge su casilla de destino con los botones ←→ ↑↓ (tanto si la casilla está ocupada como si no). En la parte inferior izquierda de la pantalla aparecerá la acción a realizar.
- Pulsa el botón Ⓢ para fijar la acción. La acción aparecerá sobre el suelo.

- Pulsa el botón  por segunda vez para confirmarla.

- También puedes mover a tu jugador casilla a casilla moviendo el puntero después de haber fijado una casilla. Esta acción se realiza cuando pulsas el botón  sin mover el puntero.

Para cancelar una acción que aún no has confirmado o para cancelar la selección de un jugador, pulsa el botón .

¡CUIDADO! Cuando tu jugador se esté moviendo por una zona de defensa, la casilla fuera de esta zona aparecerá marcada con un dado rojo. Un placaje exitoso del jugador contrario provoca un cambio de turno.

PLACAJES DEFENSIVOS Y ESQUIVAR

Por desgracia, el juego sucio de los jugadores no se limita a las agresiones cuando un rival está derribado. De hecho, cada vez que le des la espalda a un contrario para alejarte, intentará golpearte por la retaguardia.

Cada jugador tiene una zona de defensa formada por las ocho casillas que rodean la casilla ocupada por el jugador.

Tu jugador intentará esquivar automáticamente al alejarse de un jugador rival o rodearlo. Cuantas más zonas de defensa enemigas cubra la casilla de destino, más difícil será esquivar con éxito. Tus probabilidades de éxito dependen básicamente de la agilidad del jugador. Cuanto más alta sea su agilidad, más probable será que logre esquivar con éxito. Algunas habilidades también ayudan mucho, como Esquivar, que permite repetir una tirada.

¡CUIDADO! Te corresponde a ti decidir durante el partido si merece la pena, porque fallar al esquivar significa un jugador derribado, con riesgo de lesiones. Pero lo que es más importante, un fallo al esquivar provoca un cambio de turno, ¡lo que significa el final de tu turno!





Placar

Blood Bowl no es para blandengues. Tendrás que placar o cometer una falta a los jugadores contrarios para abrirte camino hasta la zona de meta contraria.

Para poder placar, tu jugador debe estar en una casilla junto a un jugador contrario, o en otras palabras, debes tener a un contrario en una de las 8 casillas adyacentes y no tienes que haberte movido. Selecciona a un jugador y después pulsa el botón ⊗ sobre el jugador que quieras placar.

DECISIONES DE PLACAJE

- Durante un partido deberás tener en cuenta varias cosas para valorar la dificultad de un placaje. La dificultad de un placaje exitoso dependerá de la fuerza (ST) de tu jugador comparada con la de su rival: cuanto más fuerte seas en relación al jugador contrario, más probable será que tengas éxito.

- Las habilidades de algunos jugadores influyen mucho en el resultado de un placaje.

- Por último, también debes tener en cuenta las posibles asistencias de tus compañeros de equipo, que se traducen en una bonificación de +1 en fuerza. De la misma forma, un jugador contrario sin marcar en la zona de defensa del jugador intentando placar le dará a ese jugador una penalización de -1 en fuerza.

Para ayudar a un compañero de equipo, un jugador tiene que estar junto al jugador contrario y no tener a ningún otro rival adyacente en su zona de defensa. Un jugador puede ayudar en varios placajes por turno, tanto si ya ha realizado su acción como si no. Nota: algunas habilidades, como Defensa pueden modificar las ayudas.

En un placaje, cuando selecciones a un oponente por primera vez pulsando el botón ⊗.

podrás ver fácilmente los posibles apoyos de los jugadores gracias a unas cruces amarillas en los pies de esos jugadores. ¡Al utilizar ayudas, dos jugadores débiles pueden enfrentarse a un jugador más fuerte!



Una gran diferencia en fuerza te permite lanzar más dados y poder escoger el mejor resultado (ver El principio de los dados en este manual). Si tu oponente es más fuerte que tú, entonces él escogerá qué resultado usar.

El resultado del placaje se decide de la siguiente forma:

- 1 dado: los jugadores tienen la misma fuerza.
- 2 dados: un jugador es más fuerte y puede escoger qué dado se queda.
- 3 dados: un jugador tiene al menos el doble de fuerza que el otro.

Puedes comprobar esto cuando preselecciones a tu oponente; verás cuántos dados se tirarían y quién escogería el resultado en el icono que aparece en la parte inferior izquierda de la pantalla. Si está representado por dados blancos, tú decidirás el resultado, y si son dados rojos, el que escogerá será tu oponente.



Penetración

Solo puedes intentar una penetración por turno. La penetración te permite mover a un jugador e intentar un placaje. Solo puedes penetrar con jugadores que no hayan realizado ninguna acción durante el presente turno.

Para penetrar, selecciona a un jugador con el botón  y pulsa el botón  para pasar al modo Penetración, sobre todo si quieres moverte o levantarte antes de placar. Si no, puedes seleccionar directamente a un jugador contrario y pulsar el botón  dos veces. Recuerda que cuando realizas una penetración puedes seguir moviendo después de placar.

La penetración se usa automáticamente cuando esté disponible. El jugador que está realizándola tendrá el icono de un rayo sobre su cabeza.



Faltas

La mejor forma de maximizar tus posibilidades de lesionar a un oponente es patearlo cuando esté en el suelo. Pero cuidado, ya que el árbitro puede expulsar al jugador que cometa la falta para el resto del partido. A menos, claro está, que lo hayas sobornado para que haga la vista gorda...

Para hacer una falta debes seleccionar a un jugador que ya esté en el suelo. Durante una falta, el jugador contrario en el suelo hará una tirada de armadura con una penalización. Si el resultado supera su valor de armadura, deberá hacer una tirada de lesión. Al igual que en un placaje, tus compañeros de equipo pueden ayudarte para superar la armadura del contrario y lesionarlo más fácilmente. Los compañeros capaces de dar una bonificación de +1 deberán estar junto al objetivo en el suelo y no estar en la zona de defensa de ningún contrario. Los jugadores que ayuden nunca serán expulsados por el árbitro... ¡No tienen que preocuparse por la moralidad de sus acciones!



Levantarse

Cuando uno de tus jugadores esté en el suelo y no esté aturdido (cuando ya no tenga estrellas sobre su cabeza pero siga en el suelo), podrá levantarse. Esta acción utiliza tres casillas de movimiento y no podrá placar (a menos que haga la penetración).



Pase largo

Para intentar un pase, primero selecciona al jugador que tenga el balón y luego elige al jugador que recibirá el pase. Confirma con el botón ☺. Puede que algunos jugadores del equipo contrario aparezcan con un círculo azul, lo que indica que están en la trayectoria del balón y que pueden intentar interceptarlo.



Entrega (pase de mano a mano)

Esta acción te permite pasarle el balón a un compañero cercano. Tiene más probabilidades de éxito gracias a una bonificación de +1 al pase, así que debes usarla sabiamente. Funciona de la misma forma que hacer un pase largo.

Puedes realizar cada una de estas acciones solo una vez por turno.



Recoger balón

Esta es una de las acciones más importantes de Blood Bowl, ¡ya que no se juega con los pies!

Para realizar esta acción todo lo que tiene que hacer el jugador es entrar en la casilla en la que esté el balón. Tendrás una penalización de -1 de agilidad por cada jugador contrario que esté a una casilla del balón. Haz una tirada de agilidad para ver si recoges el balón o no. Si no lo haces, cambiará el turno.



Saltar

Hay pocos jugadores con esta habilidad, lo que te permite superar un muro de defensas o cualquier otro obstáculo. Para usarla, pulsa el botón Ⓢ, la zona de movimiento del jugador aparecerá marcada con iconos azules.



Lanzar compañero de equipo

Un jugador con esta habilidad puede lanzar a un compañero sobre los defensas, lleve éste el balón o no. El único riesgo es que el compañero de equipo puede ser devorado, ¡y sufrir una muerte terrible!

Algunas acciones solo están disponibles cuando el jugador tiene ciertas habilidades particulares (como Lanzar compañero de equipo).

Todas estas acciones excepto el movimiento requieren una o más tiradas de dados. A ti te corresponde minimizar el factor aleatorio para completar tus acciones.

Cualquier acción fallida (cuando el resultado de la tirada de dados sea desfavorable) provocará un "cambio de turno", es decir, el final de tu turno.

Por eso debes realizar las acciones más seguras primero.

